平成11年5月1日発行第6巻第7号通巻第40号
www.microgroup.co.jp

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評



FFVIII は何だったのか!?

ファイナルファンタジー

1999 5月号
定価 780YEN

ゲーム批評 1999 5月号
FFVIIIは何だったのか!?／携帯ゲームブームの謎
Vol. 26

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

雑誌になりまして、今度は「バックナンバーが非常に入手しにくい」というご批判をまたまた頂いている『ゲーム批評』ですが、すべて常備して下さっている素晴らしい書店様は以下の通りです。

<北海道>
札幌市　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）

<青森県>
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）

<岩手県>
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）

<宮城県>
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
高山書店ほんとぴあ泉店（国道４号線沿い、免許センターそば／泉区市名坂字御釜田108-1）
志田郡　文教堂書店（国道4号線沿いパワーセンターカウボーイ三本木店）

<秋田県>
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）

<栃木県>
小山市　進駸堂城東店（富士通小山工場そば／城東2-19-10）

<茨城県>
水戸市　ツルヤブックセンター（石丸電気の上／南町2-4-43）

<埼玉県>
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
ＣＣスクエア大宮宮原店（国道17号沿い／大宮市宮原町2-44-1）
坂戸市　Ｋブックス（東武東上線坂戸駅南口から1分／南町4-10）

<千葉県>
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

<東京都>
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
メッセサンオー（中央通り沿い）
ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
石丸電気ゲームワン店（総武線ガード下）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　コミックバンク（池袋ギーゴ裏手）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田 1-18五反田ＮＴビル）
駒込　駒込リブレール(JR駒込東口スーパーREX先)
渋谷　大盛堂書店5Ｆ（丸井ヤング館隣／渋谷区神南1-22-4）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
Ｔ－ＺＯＮＥ新宿ソリューションセンター
江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
高田馬場　新宿書店（早稲田口出て左　パチンコ屋３Ｆ）
未来堂書店(JR高田馬場駅前 菊月ビル1F)
江戸川区　江東社書店（JR小岩駅南口昭和通り）
文京区　あおい書店春日店（白山通り沿い／三田線春日駅A2出口より徒歩1分）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラの裏）
羽田　山下書店（羽田空港内）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房メディア館（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
下北沢　まんが王下北沢店

<神奈川県>
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
栄松堂シャル店(西区南幸1-1-1シャル5階)
セキカワ書店Vol.1（相鉄線天王町駅下車５分／保土ヶ谷区天王町2-42-13）
セキカワ書店Vol.2（東横線東白楽駅下車５分／神奈川区斉藤分町55-7）
文教堂書店新横浜店（千歳観光ビル1・2階）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
北野書店（ＪＲ南武線鹿島田駅前）

<静岡県>
静岡市　谷島屋流通ショップ（流通通りキミサワ前）

<山梨県>
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）

<新潟県>
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
コミコミ高田南店（ＪＲ南高田駅より徒歩3分／南本町3-10-36）
新潟市　萬松堂（古町通り6番町）

<石川県>
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）

<岐阜県>
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
ペーパームーン コミックステーション(東金宝町1-17ムラセビル1F)

<愛知県>
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
犬山市　いまじん犬山店(名鉄犬山駅東口より東へ向かって徒歩５分)
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
知立市　しんせつ書房（カーマホームセンター真正面）
小牧市　三省堂書店小牧店（名鉄小牧駅前イトーヨーカドー3Ｆ）
蒲郡市　あおい書店蒲郡店（国道23号線沿い）

<滋賀県>
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
八幡市　アルファ書店（国道8号線沿い／馬淵町1660）

<京都府>
京都市　ブックストア談（四条通り）
駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
丸山書店高野店（イズミヤ高野店前）

<大阪府>
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
紀伊國屋書店阪急32番街店（阪急グランドビル30F／角田町8-47）
大阪書店（JR京橋駅下車すぐ）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
北区　旭屋書店

<兵庫県>
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
駸々堂神戸三宮店（ＪＲ・阪急三宮駅前三宮センタープラザ東間３Ｆ／中央区三宮町1-9-1）
日東館書林垂水店（JR山陽垂水駅下たるせん内）

<広島県>
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
ダイイチ　ＣＯＭ　ＣＩＴＹ（広島市民文化センター斜め横／中区紙屋町2-2-21）
そごうBook館フタバ図書紙屋町店（中区紙屋町2-2-34）

<島根県>
出雲市　武田書店浜山通り店（渡橋町782）

<香川県>
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福岡町3-8-5）

<愛媛県>
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

<福岡県>
飯塚市　BOOKリード（柏の森56-1／国道201沿い）
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
積文館書店千早店（香椎スポーツガーデン内）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

<大分県>
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷺野1012-1）

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1999 5月号 MAY

1 特集 1

FFⅧは何だったのか!?

13 特集 2

携帯ゲームブームの謎

36 ゲームソフト批評

連載

Photograph /Seiji Tonomura
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design /Ken Kaneko
Logo Design /Brahman co,ltd.
撮影協力　メッセサンオー

※今号の「カズマデラックス」「クリエイターの原体験」は都合によりお休みさせていただきます。

ゲーム業界トピックス

Topics Special

PS2、『サクラ大戦』、任天堂新ハード……様々な思惑に沸く'99年ゲーム戦線

混迷の年1999年に象徴されるように、様々な話題が飛び交ったゲーム業界。PS、DC、N64それぞれの最新トピックをお届けする。

PS

次世代PS発表、その驚異の性能とは？

これまで様々な噂の飛び交ったPS2（仮称）の基本スペックがついに発表された。ペンティアムⅢをも凌駕するという、その驚異の性能とは？

「エモーション・シンセンス」をキーワードとするPS2の性能

全世界5000万台出荷の興奮も覚めやらぬ3月2日、「PlayStation Meeting 1999」会場で、SCEは次世代プレイステーション（以下PS2）の基本仕様を発表した。スペックを見ると、現行PSの「3Dグラフィック・シンセサイザ」という概念をさらに特化させたマシンという印象が強い。

PS1はゲームの概念を広く「音と映像をシンセサイズさせたもの」と捉え、ゲーム・コンテンツを従来の2次元映像から3次元映像に拡大させた。そして増大したデータをCD-ROMで供給する、という点をハードコンセプトにおいていた。その結果『リッジレーサー』『バイオハザード』といった名作ゲームが生まれたのは周知の通りだ。

PSでは、この3DCGの品位をさらに向上させた上で、コンピュータ上で創造される世界やキャラクターのすべてを、膨大な演算システムによりリアルタイムで生成することを目指している。会場では先に発売された『FFⅧ』の舞踏会のシーンが、ユーザー視点でリアルタイムに変化する様が映し出された。これはPS1のムービーがそのままリアルタイムCGで表現できることを示している。

この高い3D処理能力をSCEは「エモーション・シンセンス（情緒合成）」と呼んだ。世界やキャラクターに情感を持たせるほど



の映像を提供する、というわけだ。そしてこれを達成するのが、現行PCの最高CPUであるペンティアムⅢの数倍の性能を持つという128ビットCPUであり、高性能描画プロセッサであり、飛躍的に増大するデータを供給するDVD-ROMなのだろう。さらにPS2ではPS1の完全下位互換が発表され、膨大なPS1のソフト資産が継承されることになった。

果たして誰が作れるのか その高性能に業界は騒然

今回の発表に対して、業界は皆その高いハードの性能に騒然となった。「ドリームキャスト用のラインを軒並みPS2へと鞍替えした」と語るソフトメーカーもあるほどだ。少しでも早くPS2開発機材が欲しいと言う関係者も多い。またDVD-ROMが搭載されることで、ハリウッドなど映画業界や映像ソフトメーカーが本格的にゲームに参入すると予測する関係者もいる。

一方で「これだけハードスペックが高いと、CGが弱いメーカーは今後ゲームが作れなくなるのではないか」「予算面で中小メーカーはゲームが作りにくくなり、淘汰が始まる」といった声もあった。これらはPS1発表時にも聞かれた内容だが、当時より中小ソフトメーカーに対する風当たりは厳しい。事実、ゲームボーイカラーをはじめとした現在の携帯ゲーム機ブームは、高騰し続ける家庭用ゲーム制作費の裏返しだ。

その上でPS2のスペックを見ると、IEEE1394やUSB、PCカードスロットといった、PCや情報家電との融合を図るデバイスが装備されている点が興味深い。モデムを装着しての通信や、デジタルハンディカムやVAIOとの接続については現時点では不明だが、こうしたゲームと家電の融合が新しいエンターテイメントを創造する可能性も考えられる。

実際の発売は年末から来春といわれるPS2。従来のゲーム文化を継承しつつ、新しい遊びを創造する、良い意味での業界の風雲児となることを期待したい。

●次世代プレイステーション概要仕様書

CPU	128ビット"Emotion　Engine"
クロック周波数	300MHz
キャッシュ・メモリ	命令：16KB、データ：8KB+16KB（SP）
メイン・メモリ	Direct RDRAM 32MB
メモリバス・バンド幅	3.2GB/秒
コプロセッサ	FPU（浮動小数点乗加算機×1、浮動小数点割算器×1）
ベクトル演算ユニット	VU0+VU1（浮動小数点乗加算機×9、浮動小数点割算器×3）
浮動小数点演算性能	6.2GFLOPS/秒
3次元CG座標演算性能	6600万ポリゴン/秒
圧縮画像デコーダ	MPEG2
グラフィックス	"Graphics Synthesizer"
クロック周波数	150MHz
DRAMバス・バンド幅	48GB/秒
DRAMバス幅	2560ビット
ピクセル構成	RGB:Alpha:Z(24:8:32)
最大描画性能	7500万ポリゴン/秒
サウンド	SPU2+CPU
同時発音数	ADPCM:48ch（SPU2）+ソフト音源数
サンプリング周波数	44.1/48KHz
IOP	I/O Processor
CPUコア	Play Station CPU
クロック周波数	33.8/37.5MHz
Sub-BUS	32ビット
入出力	IEEE1394、USB
通信ポート	PCMCIAで対応
メディア	CD-ROM/DVD-ROM

GBC版「サクラ大戦」発売の真相

マリーガル香山氏の発言により業界を震撼させたゲームボーイカラー版『サクラ大戦』発売。その後の関係者のコメントを追いながら、一連の騒動の真意を探った。

GBC版『サクラ大戦』発言に関係者は二転三転

「株式会社マリーガルマネジメント取締役である香山哲と、株式会社セガ・エンタープライゼス入交昭一郎社長との会談で、『ゲームボーイカラー版・サクラ大戦』の開発・発売については了解されていることを当社は確認しております。

またその際、『ゲームボーイカラー版・サクラ大戦』と『ドリームキャスト版・サクラ大戦3』をつなげることが両者の間での合意事項であったことも当社は承知しております。　上記内容については弊社　香山哲が任天堂株式会社山内溥社長に直接お伝えしております」

これがゲームボーイカラー版『サクラ大戦』に関する、マリーガルマネジメントから弊誌への回答の全文である。だから何なんだ、というのが素直な感想だろうか。

発端は2月19日号の「週刊ファミ通」に掲載された同社の特集ページ。この中で同社香山氏は『サクラ大戦』のゲームボーイカラー版を年内に発売したい旨の発言を行った。『サクラ大戦』はセガサターンの人気タイトルで、レッドカンパニーの広井王子氏が総合プロデュースを務めているが、制作総指揮はセガ入交社長が務めている作品でもある。「セガが任天堂にソフト供給か」と一時業界内は騒然となった。

ところが翌週の「ファミ通」誌上でセガ入交社長は『サクラ大戦』のゲームボーイカラー版発売に対して上記の条件を香山氏に提示していた旨を発言。業界は再び騒然となった。それを受けての回答が冒頭のマリーガルのコメントである。またこれに対して任天堂は「そういった報告は受けている」とあくまで傍観者的なコメントを発表。一方SNKとバンダイは自社の携帯ゲームでの『サクラ大戦』発売を前向きに検討する旨の発言を行い、波紋を広げている。

今回の発表に限れば、一連の経緯は香山氏の勇み足だったという声が業界内では多い。冒頭の玉虫色的なコメントも、そうした事情があってのことだろう。

マリーガルマネジメントはクリエイターの権利保護を目的とした、業界を縦断的に著作権ファンド業務を行う団体である。任天堂とリクルートが出資して作った会社で、これまでに『ピカチュウげんきでちゅう』といった作品のマネジメントをしているが、開発ハードを任天堂に限定しているわけではない。そのため現在の家庭用ゲーム業界のハード別の縦割り市場に風穴を開ける力がある。だが、そうした可能性をハードメーカーとの政治的な駆け引きでつぶして欲しくはない。ゲームは制作者の物であり、翻ってそれを遊ぶユーザーの物だという認識を新たにして、今後の誠実な活動を期待する所存だ。

そして、もしゲームボーイカラー版『サクラ大戦』が実現するのなら、ぜひ遊んでみたいものだ。これがユーザーの偽らざる気持ちではないだろうか。



N64

任天堂が新ハードを発表？

任天堂が次世代ハードを発表。しかもDVD-ROM搭載だという。海外から飛び込んできたこのニュースの真実は？

NOAのリンカーン会長が海外で電撃発表

3月1日から5日までイタリアのソレントで行われた、海外の任天堂関連会社やサードパーティ向けの発表会で、NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）のハワード・リンカーン会長が、任天堂の次世代マシンの存在を明らかにした。

この記事をリポートした「週刊ファミ通」4月2日号によると、開発はニンテンドウ64の開発を手がけた、シリコングラフィックス社から独立した「Art-X」というチームを中心に開発。スペックは次世代プレイステーションと同等か、それ以上。また任天堂マシンとしては初めてROMカートリッジではなく、DVD-ROMが搭載される可能性が高いという。一方で任天堂本社では、リンカーン会長の新ハードに関する発表は事実で、新ハードの開発は進めているが、それ以外は未定とのコメントを寄せた。

そこで弊誌ではこの件について独自に取材を進めたところ、ある業界関係者から「任天堂でDVD-ROMを搭載した新ハードを開発中」との情報を得た。さらにこのマシンは通信対応で、任天堂でも現在積極的に通信ゲームの開発に着手しているとのこと。また任天堂社内では3月末にプロトタイプが完成予定で、発売時期などについてはまだ未定だが、4月頭には仕様がソフト開発者向けに発表される予定だという。この号が発売された頃には何らかの発表がなされていると思われる。

任天堂が新ハード、となると気になるのは今年6月に発売が予定されている64DDの行方だが、仮に新ハードが開発中なら発売は中止される可能性が高いとみる業界関係者も多い。6月発売予定なら3月中に任天堂から流通各社に対して何らかのリリースがなされているはずだが、そうした動きは見えない。9月発売予定、また12月発売予定といった声も聞こえるのが現状である。また仮に発売したとしても、64DDはあくまでニンテンドウ64のオプションパーツのため、64市場が冷え込んでいる現状では大きな相乗効果は見込めない。現在同社の収益は北米での64市場を除けば、国内でのゲームボーイ市場の好調さに負うところが大きい。そのため、改めて新ハードを発売して盛り返しをかける動きも考えられる。

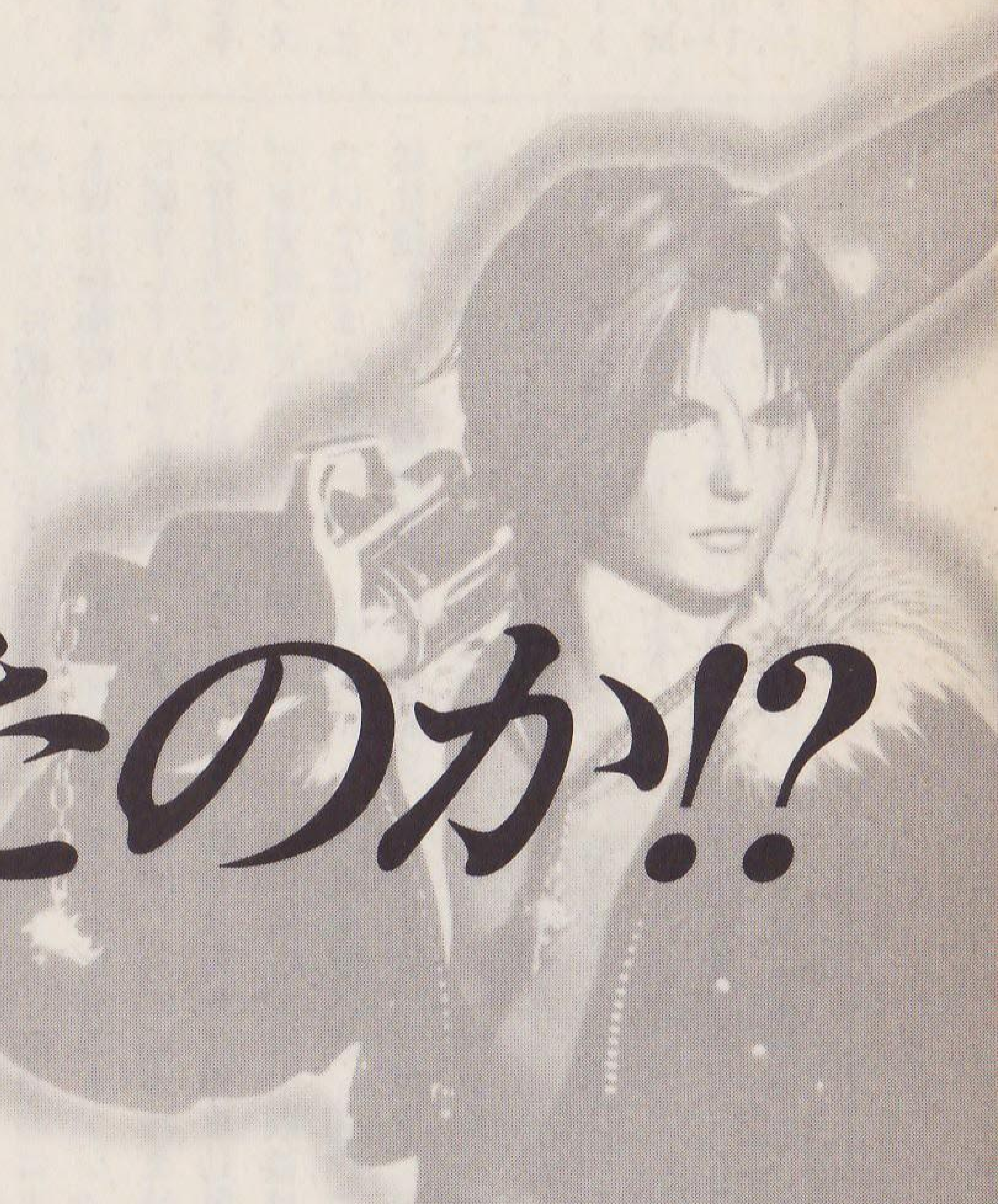
むしろ気になるのは、玩具的なゲーム制作をモットーとして、かたくなにROMカートリッジに固執した任天堂が、DVD-ROMでどのような新しいゲーム像を見せてくれるのか。また通信という日本では未成熟な市場を、同社がどう切り開いていくのか、という点である。これまで任天堂は通信よりも放送分野に力を入れ、サテラビュー、またニンテンドウパワーによるゲーム提供を行ってきたが、それほど成功しているとは言えない。むしろポケモンなどの接触型とも言える通信ゲームで新しい遊びを提供してきた。それだけに同社の本格的な「通信」ゲームには期待が寄せられる。

現時点ではこのニュースについて未知の点が多いが、詳細がわかり次第フォローしていくので、今後の展開に注目して欲しい。仮に来春発売となると、次世代プレイステーションとの競争が話題を占めるはずである。

ついに発売された超大作RPG

何だったのか!?

『FFⅧ』の存在意義を問う。





◆第1特集

ファイナルファンタジー FFⅧは



前作『Ⅶ』から2年、ついに続編となる『ファイナルファンタジーⅧ』が発売された。

シリーズ8作目となる本作品は、予約開始するやたちまち100万本の予約が集まった。そして'99年2月11日、発売と当時に200万本を超えるセールスを記録。その後も販売数は順調に伸び続け、3月上旬には販売本数330万本を突破。前作『Ⅶ』の数字を抜き、プレイステーションソフトで最も売れたソフトとなった。まさに「超大作」の名が相応しい作品である（販売本数は編集部調べ）。

その販売本数もさることながら、TV・雑誌など多数のメディアに取り上げられ、さらにはバグ問題が新聞紙面を飾るという前代未聞の事態まで引き起こすなど、様々な意味で広く世間一般から注目が集まった『ファイナルファンタジーⅧ』。この作品は一体、何をもたらしたのだろうか？『ファイナルファンタジーⅧ』は、何だったのか？

今回の特集では、この超大作ソフトを多方面から分析、徹底批評してみたいと思う。

 Photo 殿村誠士／編集部（画面写真）

ファイナルファンタジー

FFⅧを巡る経済効果

現状

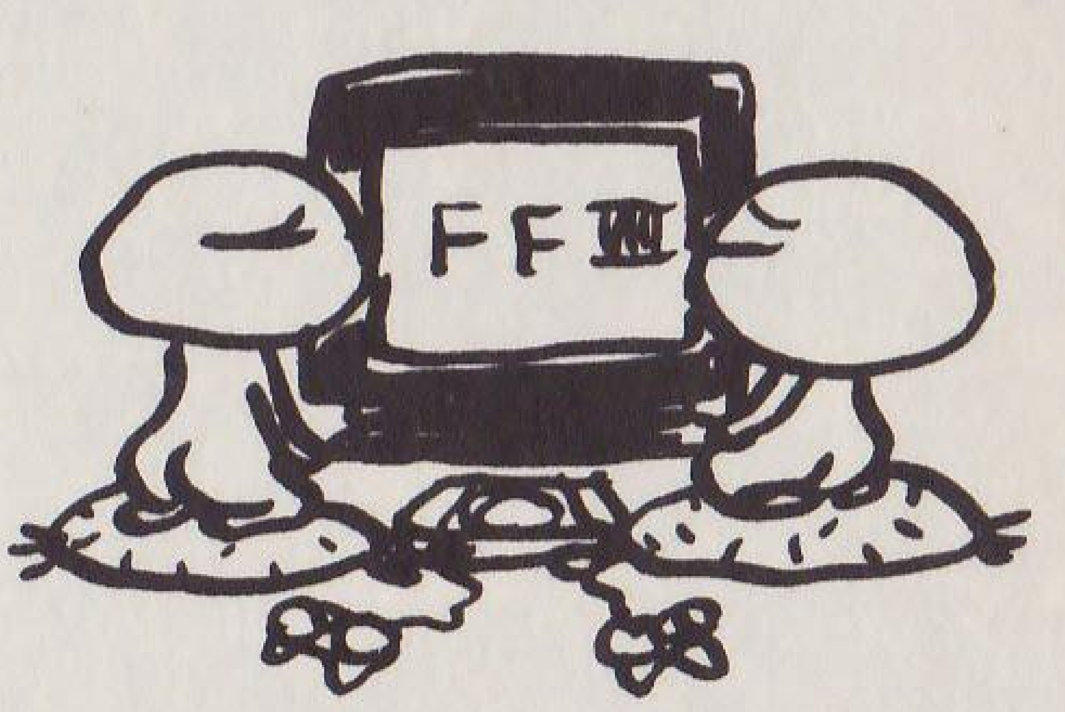
『ファイナルファンタジーⅧ』は一体何をもたらしたのだろうか？ 経済効果を中心に、この大作ソフトが引き起こした「現象」について考察した。

一日で「もののけ姫」と同じ販売総額を達成

国内321万枚の大ヒットを記録した前作『FFⅦ』から2年。2月11日に発売された『FFⅧ』は、発売初日で221万枚の売り上げを記録した（スクウェア発表）。単純試算すれば、販売総額が1日で172億円に上ったことになる。一口に172億円と言ってもイメージがわきにくいが、先日配布された地域振興券の総額が120億円、邦画で異例の大ヒットを記録した「もののけ姫」の国内興行成績が180億円と聞けば、その額の巨大さがつかめるだろうか。繰り返すが一日で、である。発売日初日は予約販売がほとんどだったにもかかわらず、秋葉原では小雪の降る中で店舗の前には行列ができ、人気の高さを改めてアピールした。

その後『Ⅷ』は5日で250万枚の売り上げを記録し、以後も順調にリピートを重ねている。またCVSでの予約状況を見ると、『Ⅶ』では100万枚予約を達成するまでに46日間かかったところを、『Ⅷ』では32日間で達成した（デジキューブ調べ）。『Ⅶ』ではCVSでの最終予約数は150万

［ファイナルファンタジー］発展と成長の軌跡



ほんとはみんな遊びたかったRPG

国産RPGの夜明け。それはDQと共にやってまいりました。パソコン上で国産RPGが動き出したのはDQ登場より前の話となりますが、パソコンは高価でありやはり高嶺の花。一般的な遊びではなかったのです。そして子供たちは雑誌に載った『ブラックオニキス』の写真を見ては、ただただ「やりてー」と欲求ばかり掻き立てられていたのでございます。

不幸な時代でした。

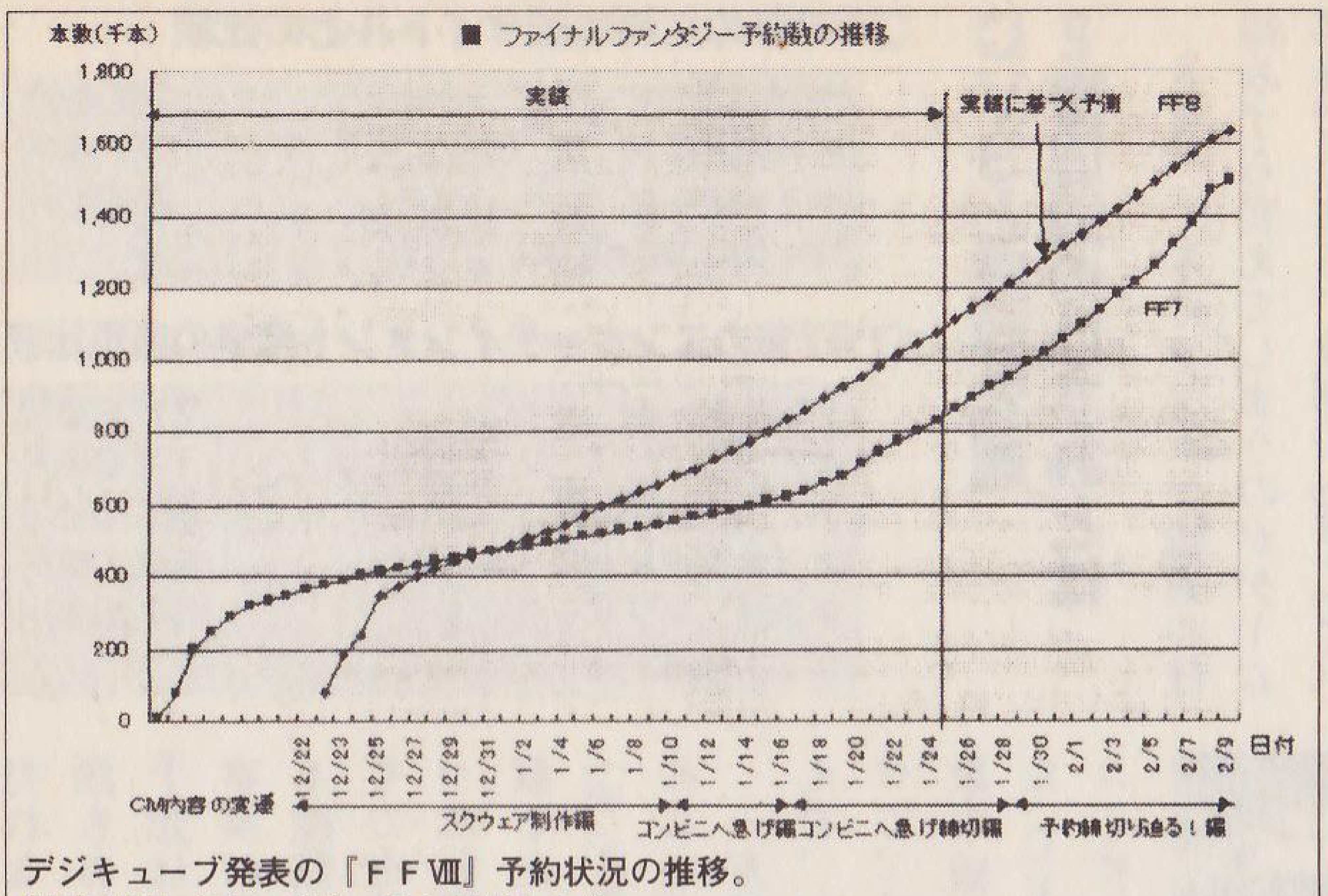
しかしそんな時代も終わりを告げました。ファミコンでRPGが遊べる日がやってきたからです。DQⅠ発売自体は、それほど注目された出来事ではありませんでした。あるゲーム誌編集者はDQⅠを夏祭りの景品で手に入れたと聞きます（300円）。が、子供同士のソフトの貸し借りや口コミを通じてなのでしょうか、DQの人気は徐々に高まり、'87年1月26日に発売された『ドラゴンクエストⅡ』は品物がなかなか手に入らない大人気商品となります。RPGは売れる。そんなイメージもその頃から生まれました。

目指せドラクエ乱発されるRPGたち

DQⅡの発売以降、しばらく「DQを真似すりゃいいんだよ」が業界の流行り言葉になっていたことは想像に難くありません。というか、そういっていた有名クリエイターの話はよく耳にいたしますね。

だからといって全てが安直最低陳腐RPGばかりだった訳ではありません。DQⅡからDQⅢへと至る時期は、後世に残る名作RPGシリーズの1作目が発売された時期でもあるのでございます。『ヘラクレスの

読者の声 あなたは『FFⅧ』を買いましたか？ その理由は？（25号アンケートハガキより）



デジキューブ発表の『ＦＦⅧ』予約状況の推移。
『Ⅶ』に比べてハイピッチな点がわかる。

枚、最終販売数は210万枚。これが『Ⅷ』ではCVSだけで最終販売数は220万枚程度と、約5%の伸びを予測しているという。トータルの販売枚数にあてはめると337万枚、金額にして約250億円。これは「タイタニック」の国内興行収入とほぼ同じ数字だ。

さらにゲーム産業全体を他のエンターテインメント産業と比較してみたい。レジャー白書によると、'97年のテレビゲーム市場は7100億円。対する映画市場は1700億円にすぎない。またCD（レンタル含む）市場は8820億円、以後カラオケボックス（ルーム）が6400億円、遊園地・レジャーランドが5420億円と続く。すでにテレビゲームが映画を完全に追い抜き、音楽産業と肩を並べるほどに至っているのがわかる（そして共にCD-ROMという媒体を使っているのが興味深い点である）。こうしたテレビゲーム産業の位置づけの中での、『FFⅧ』のセールスの好調さには、もはやゲーム業界に留まらない、エンターテインメント産業全体での影響力の高さがあると言っても、過言ではないだろう。

栄光』（データイースト）『女神転生』（ナムコ）『桃太郎伝説』（ハドソン）などなど。また『水戸黄門』（サン電子）『ミネルバトンサーガ』（タイトー）というカルト的名作RPGもこの時期発売になりました。ある雑誌の投稿ページで「なんだ、おもしろいじゃないか！　サン電子」と妙な理由で読者に怒られていたのが今では懐かしい思い出です。『ファイナルファンタジー』もこの時期に発売されました。

上手くすれば『水戸黄門』もFF並のシリーズに育っていたのかもしれません。『水戸黄門七』あたりでポリゴン印籠がグルグル廻り『水戸黄門お銀外伝』というブシドーブレードや『うっかり八兵衛の不思議な穴ぐら』が登場したのかもしれません。が、当のゲームの水戸黄門は『2』で海外に漫遊に出かけたまま帰ってきませんでした。

そして登場 最初にして最後のファンタジー

1作目なのに最後のファンタジーという名。2作目の予定が無かったとはよく聞く話ですが、ともかくⅠは'87年12月18日に発売されました。2か月後にはDQⅢが発売される。そんな時期の話でした。さてⅠの凄いところとは一体どんなところなのでしょう。人に聞いてみましょう。

「すっげー！　横だって感じ」

え？

「横!!」

横？　一体何が？

戦闘画面が、でございます。FFは、敵モンスターの姿しか見えないDQ（ウィザードリィタイプ）の戦闘画面ではなく、サイドビューを選択しました。しかし、それがそんなに凄いことなのでしょうか。凄いことなのでございますよ。何度も何度も何度も何度も繰り返される戦闘シーン。いくらモンスターに魅力があったとしてもさすがに見飽きてしまいます。が、FFの場合、自分の分身たちが剣を振り、魔法をかけ戦う姿が見えるのです。おまけに戦闘に勝利すれば勝ちポーズまで。見てて非常に楽しい。それはFFの戦闘シーンが初めてだったのです。視覚効果に訴えることの上手な現在のスクウェアの片鱗はこんなところにあるのかもしれません。

そしてもう一つ。FFは職業選択の自由をDQに先んじて採り入れたのでした。ウィズに影響を受けながら。しかしキャラクターの職業は選

購入しました!!
CMに惹かれたから。3DCGがスゴイ。ほとんどG.F.で倒すのはどうかとも思うが、それが今回のメインなら仕方がない。やっぱり『FFⅧ』はスゴイです。
（奈良県　MD団）

CVSと既存流通 2重流通のひずみとは

さて、一本のソフトが流通の仕組みすら変えてしまうのがゲーム業界でもある。今回の『VIII』でも、前作同様にCVSと既存流通の双方で商品が流通された。振り分け比率はCVSで75%、既存流通で25%程度の模様だ。とはいえ、ビッグタイトルに乏しい昨今のゲーム流通では、一枚でも多く取り扱いたい商品である。今回の販売状況について、デジキューブでは「最初は正直言って『VII』よりも売れないんじゃないか、という予測もありました。しかし幸いその予想は杞憂に終わったようです。事前に売り上げ予測のシナリオを4種類ほど用意していましたが、その中でも最も良いシナリオになったと思います。当社の収益に貢献した、助っ人的な存在ですね」（デジキューブ　立川泰志氏）とのことだった。

一方で既存流通側は厳しさが拭えず、中でも都市部の量販店に比べて、地方の郊外店は取り扱い枚数の確保に奔走することになった。CVSでの予約状況をみても、ユーザーの注目度が高かったのは

◎'98年の主要映画タイトルとの比較

FFVIII（予想）	250億円
もののけ姫	180億円
タイタニック	250億円

（映画は共に国内興行成績）

◎'97年のエンターテインメント産業の市場比較

テレビゲーム	7100億円
映画	1700億円
CD（レンタル含む）	8820億円
カラオケボックス（ルーム）	6400億円
遊園地・レジャーランド	5420億円

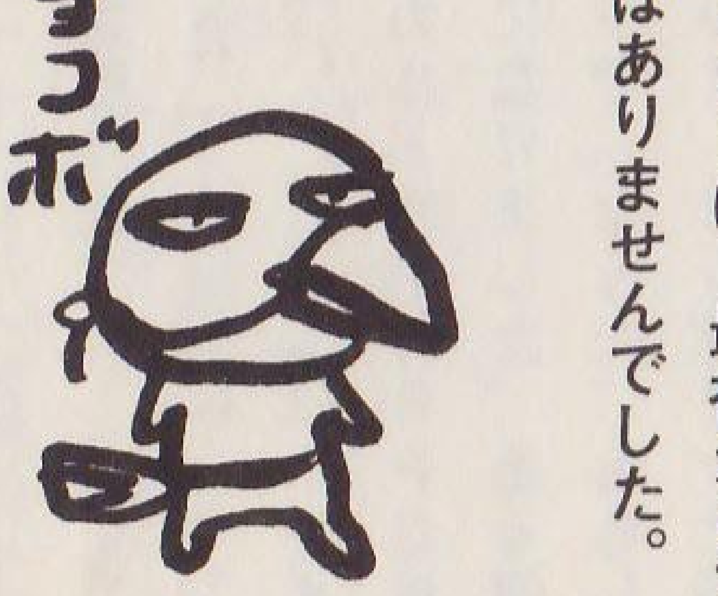
（レジャー白書より）



発売日には熱心なファンが早朝から行列を作った。

べなかったDQI、II。しかしFFは戦士、モンク（格闘家）、白魔導師、黒魔導師から職業を自由に選べました。転職ができないので、白魔導師4人パーティなど作ってしまうとクリアがほぼ不可能になる豪快な部分もあり、大概が戦、戦、白、黒や戦、モ、白、黒という形に落ち着きました。じゃあ職業選ぶ意味無いねと思われるかもしれませんが、カスタマイズの楽しさをちょこっと感じさせてくれたのでした。このカスタマイズ、その後、FFシリーズの大きな魅力になっていきます。

他にも、ゲーム開始後しばらくたってからオープニングが始まったり、キャラ、モンスターデザインに天野喜孝氏を起用したり。大人な雰囲気を多分に漂わせていたのがFFの特徴でございました。ちなみにファンタジーを剣と魔法という世界に限定するなら、終盤、未来っぽい世界にいってしまうFFIは、最初からファンタジーではありませんでした。



新たな挑戦を試み発展するFFシリーズ

そしてFFII。I発売翌年の年末に発売されました。このゲーム、それは沢山の冒険がおこなわれた作品でもありました。

このゲームにはレベルアップという概念がありません。レベルに替え、熟練度という概念を導入。剣、魔法、防具を使えば使うほど熟練度が上がり、攻撃回数や命中率が上がっていくのです。「ズバババババッズバババババッ」と、両手に持った剣で十数回も攻撃を加えるさまは、現実の映像を想像してみると、それはものスゴイさまで、下手をするとZ級映画並みではあるのですが、これ、文句無しに気持ちが良かったのです。

さてさて、この素材に「ダメージを受けることで上がっていくヒットポイント」「仲間を攻撃できる」という調味料を加えてみましょう。あれー、攻略大好きクンが何か新しい料理を作ったみたいだぞお。いったい何だろー？

かくして、雑魚キャラを前にして、仲間同士で斬り合い魔法を撃ち合う変態パーティが日本全国に多数わいて出たのでございます。

購入予定です　スクウェア作品はそれほど好きではないけど、トップ商品だから一応購入する。
（岡山県　ハンニャ）

事実。しかし既存流通側では入荷数が十分でなく、予約を断る例も多かったという。あるチェーン店の幹部は「通常これだけのタイトルになると、全流通の中でうちは6%程度のシェアを占めてきた。ところが今回は0・6%にすぎない」と漏らす。

秋葉原のメッセサンオーでも「今回はCVSでの取り扱いも慣れて、既存流通側の数が少ないことは予想していました。前作ではプレイステーション本体も相乗効果で売れたのですが、もう本体はすべて行き渡っているので、『Ⅷ』では本体はあまり出ていないですね。本当は『ポケットステーション』があれば相乗効果で良かったんでしょうが、これも数がない状況ですから」（メッセサンオー　稲越一之氏）とのことだった。



『FFⅧ』の名前が躍った一般誌の数々

2年前にCVS流通で華々しくデビューした『Ⅶ』だが、2年後の『Ⅷ』でもゲーム流通に課題を残したまま売り上げを伸ばしている。はからずも、そのセールスの好調ぶりが、ゲーム流通の問題点を改めて浮き上がらせた一面も否定できないだろう。

また、この大ヒットタイトルの出現を各マスコミが見逃すわけもなく、ゲーム雑誌以外でも多くの一般誌で『8』は取り上げられることになった。発売後すぐに32ページもの特集を組んだ「TOKYO一週間」（講談社）をはじめ、70時間ものプレイレポートを掲載した「週刊プレイボーイ」

戦いながら自然に強くなっていくシステムを目指したのでしょうが、攻略大好きクンにはそう映らなかった模様です。そして毎回変わるシステムは、こうした攻略大好きクンを惹きつける要素ともなりました。どこかしらスキを作っておくのは、もしかしたら戦略なのかもしれません。余談ですが、DQでは「あそこの謎が分からなくってさ」「そうそう」というやりとりが多いですが、FFでは「オレはあの武器とあの魔法よく使うな」「オレはこれかな」というシステム面でのやりとりが多いように感じます。

さて「人が死ぬ」のもⅡで特徴的だった点。ゲームの中で正義の側の人間が死ぬという展開はそれまでには少なく、いつものようにセリフ早読みAボタン連打をしていて、ヨーゼフが死ぬ感動的なシーンをたった0.7秒に短縮してしまった悲劇も全国の一部で起きたようです。今のFFなら強制イベントで処理するところなのでしょうが、当時はそうした部分もプレイヤーに委ねられていたのでした。牧歌的な時代でした。

選択できる職業増大 システムの魅力大爆発

そしてⅢです。この頃になると大型RPGシリーズとしての人気も定着し、制作期間もそれなりにかかるようになっています。Ⅲの発売は'90年4月27日。1年と4か月の時間が経過しています。って今から考えるとそれでも短いですね。

さて、この頃になるとユーザーの中にもDQ支持派とFF支持派が明確に色分けされてきました（といっても大多数はその両方を遊んでいるのですが）。かたやDQⅢはシリーズ完結編。地球を舞台にし日本まで登場。職業選択も転職も自由自在。面白そうな内容のてんこ盛りで、その発売がニュースにもなった大ヒットソフト。しかしその王道っぷりが、人と同じ事をするのが嫌いな一部の子供たちのお気に召さなかったようで。「怖い」ともいわれかねない天野喜孝氏をデザインに起用し続けたり主人公をハイティーンに設定したりするFF。しかしアンチ気質の強い一部の子供たちは、そうしたアダルトな空気に惹かれ、そして彼、そして彼女らは信じていたのです。「いつかDQを超えるんだ。そしてFFが天下をとるんだ」。

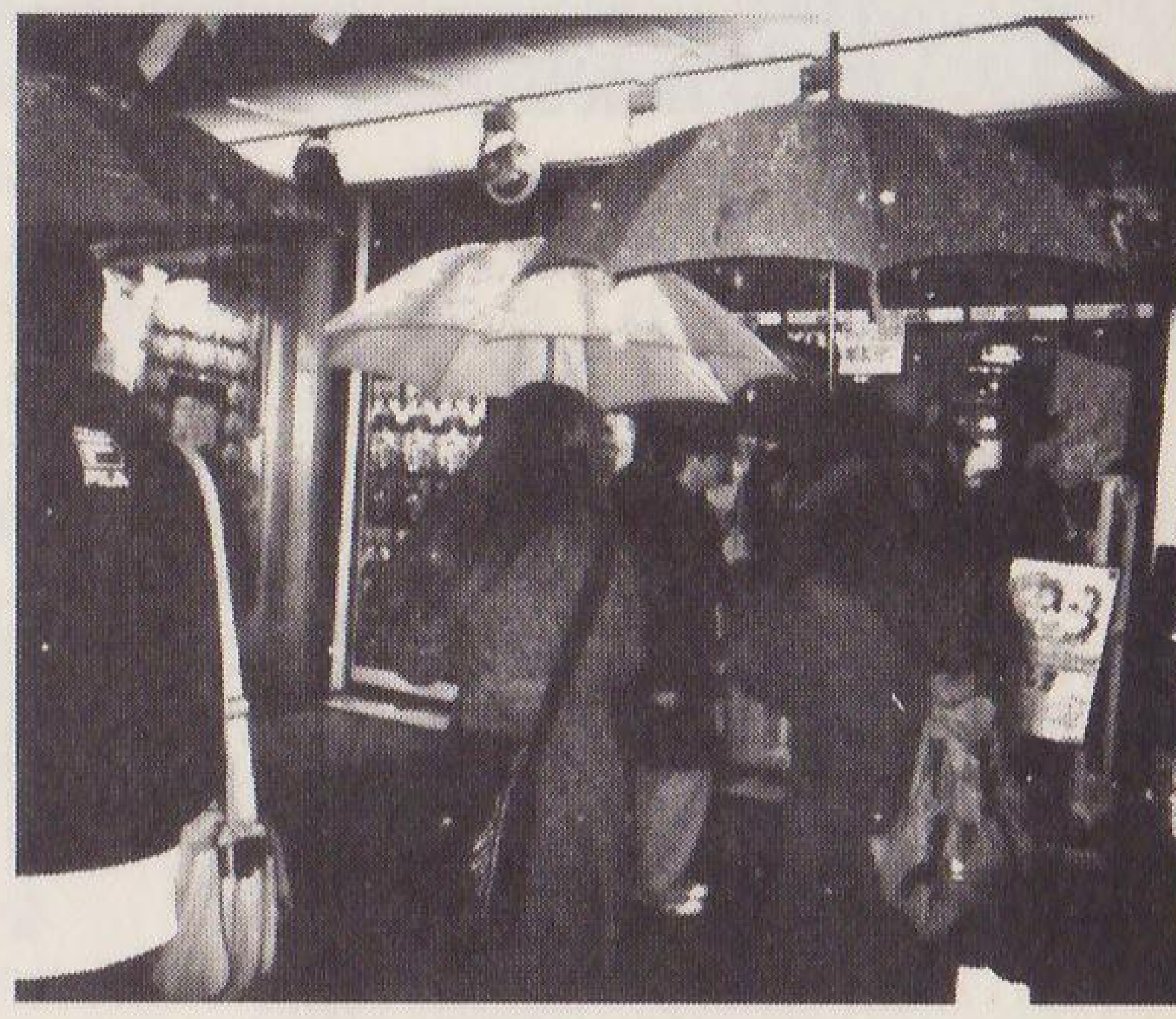
そしてⅢは、彼らに明るい未来を信じさせるに足る内容を備えていま

購入していません　現在コンビニでバイトをしていますが、『FFⅧ』のフィーバーぶりに引いてしまい、買う気がしませんでした。田舎のコンビニで20本以上売るなんてまともじゃない。（大阪府　藤岡賢一）

（集英社）。2週にわたって隠し技の存在を掲載した「FRIDAY」（講談社）などがその一例である。また「週刊現代」（講談社）、「週刊朝日」なども、『Ⅷ』の関連記事を掲載し、一般ユーザーの注目を集めた。

中でも異例の存在だったのはKDDとのタイアップキャンペーンで、同社の国内電話サービスを一定金額使用すると、FFⅧグッズをプレゼントするというもの。告知も「日刊スポーツ」をはじめ新聞紙上で行われるなど、ゲームのタイアップ企画としては珍しい例だ。これなども、『FFⅧ』また『ファイナルファンタジー』という商品を、スクウェア側が積極的に一般ユーザーに対してプロモーションを行い、また他メディアからも一般層に訴求できる力を持った商品だと見なしていることを示している。

さらに、『Ⅷ』のCMソングであるフェイ・ウォン「Eyes On Me featured in Final Fantasy8」がオリコンチャートのベスト20に入るなど、関連商品の売り上げが好調なのも、やはり『FFⅧ』の商品力の現れと言えるだろう。



思わぬバグが紙面を巡る これも人気ソフトゆえか

こうして『Ⅶ』を上回るハイペースで進んできた『FFⅧ』だが、思わぬ冷や水をかけられる事態が起きた。バグの発生である。問題のシーンはCDの3枚目にある制限時間内に特定の敵を倒すシーン。通常は時間内に敵を倒せなくてもゲームは進行するが、バグにより画面が固まり、ゲームが続け

した。初めて召喚魔法が登場し、選択できる職業は10数種と増加。また、展開に合わせ次々と転職していかないとゲームのクリアはおぼつきません。この職業観は、終身雇用制度が主流である日本のものではなく、転職によるキャリアアップが至極当たり前におこなわれているアメリカ的なもの。現在ハリウッドやハワイに進出しているスクウェア。その出発点はここにあったのです。きっと。

また、プレイ時間も長くなる一方。特に最終ダンジョンの類い希なる厳しさと長さ。テレビは一家に一台が当たり前の時代、数時間連続プレイを要求するFFⅢは、最早一般家庭ではクリア不可能でした。

SFCへと舞台を移し ドット絵の魔術師本領発揮

そしてⅣからFFはSFCへと移ります。当時、皆は『ガデュリン』で心を痛めたままFFⅣに臨んだのでした。

それではⅣ初プレイを再現実況してみましょう。

「……うぉー、こっち向かって飛んでるよ、飛空挺。集団だよ。音めちゃくちゃいいなあ。騎士だよ。かっこいいなあ。うわっ画面にモザイクかかったよ。何？　いきなり敵だよ。でっけーなあ」

Ⅳで皆『ガデュリン』の傷は癒えたようです。というか、SFCのかなり初期に出たのがFFⅣでは、他のRPGはたまりませんでした。

ところでFFでよくいわれるのが「ストーリーは偶数、システムは奇数」という言葉。偶数であるFFⅣはまさにストーリーメインRPG。Ⅲで増えた職業の概念もきれいさっぱり払拭されています。思いっきりがいいともいえますが、そのおかげでFFは、毎回マニュアルを熟読しないとシステムが理解できません。

そしてⅤ登場。すでにⅣでその片鱗を見せていましたが、スクウェアのドッターの仕事っぷりは尋常ではありませんでした。オープニングに出てくる城を見ただけでソフトの購入を決定した人間も多いはず。そしてまたこの作品、奇数本数目の面目躍如。特に攻略マニアにとっては堪えられない内容に仕上がりました。職業という概念が復活し、また職業の熟練度によりキャラクターがアビリティを習得。そのアビリティを組み合わせることによってキャラクターのカスタマイズができる。

また主人公以外のメンバーを全員

購入しました!!　『FFⅠ』からずっと発売日当日に買っていた、古くからのユーザーの義務として。

（大分県　こはく）

られなくなる場合もある。朝日新聞2月26日夕刊によると、25日までにスクウェアに修理のために返送されたソフトは1000個以上。発売後数日で問い合わせの電話が始まり、一日の問い合わせは約1000本以上。電話で対応できる場合もあるが、出来ない場合は、ソフトとメモリーカードを郵送してもらい対応している。

本来バグはあってはならないことだが、最近の高度化・複雑化したゲームではどうしても残ってしまうのがバグでもある。むしろこうしたバグの発生が新聞紙上で大きく掲載されてしまうところに、『FFⅧ』のネームバリューの大きさがあるともいえるだろう。

このように、まさにタイタニック級の破壊力でゲーム業界を震撼させた『FFⅧ』だが、それではその内容についてはどうなのだろうか。以下でその検証を行ってみたい。

ゲーム「ファイナルファンタジーⅧ」最悪の敵？

プログラムにミス

問い合わせ相次ぐ

発売二週間で約三百万本を販売した人気テレビゲームソフト「ファイナルファンタジーⅧ」に、プログラムのミスがあり、ゲーム中に画面が止まってゲームを進められなくなるトラブルが続出している。制作・販売元のスクウェア（本社・東京）に二十五日までに、修理のために送り返されたソフトは千個以上。平松正嗣・同社経営執行役員は「すぐに対処するので、トラブルのあった方は連絡してほしい」と話している。

問題のソフトは十一日に発売された家庭用ゲーム。ゲームをする人が物語の主人公になり、怪物などと戦って倒し、最後に世界征服をたくらむ魔女を倒す内容だ。ソフトはCD－ROM四枚組みで、定価は七千八百円。ゲームの進行に従ってCD－ROMを入れ替える。

プログラムのミスがあったのは三枚目のCD－ROM。特定の怪物を制限時間内に倒せない場合でも、本来ならゲームを続行できるが、このプログラムでは途中で画面が停止し、ゲームが続けられなくなる。

同社への問い合わせ電話は発売開始の数日後に始まり、一日平均千本以上という。電話でトラブルを解消できる場合もあるが、出来ない場合は、ソフトとゲームの進行内容を電子的に記録したカードを送ってもらい、修理しているという。

平松経営執行役員は「発売前に延べ五万時間以上かけてチェックしたが、防げなかった」と話している。

『FFⅧ』のバグ被害を報じた記事。これも人気ソフトゆえか？（朝日新聞2月26日夕刊より転載）。

女性にできるのもⅤが初めて。DQではⅣですでに実現していたというのに！　ってそんなに大問題？　大問題です。

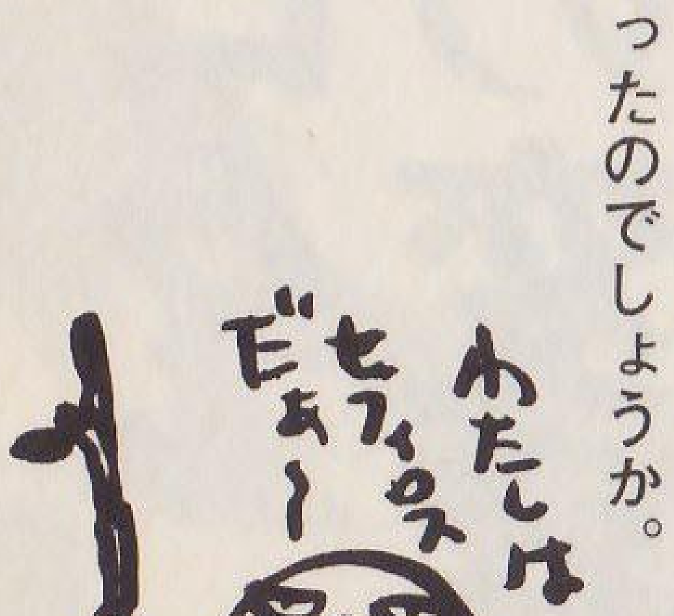
SFCで最後のFF登場 そしてPSへ……

SFC最後のFFとなるⅥ。魔導アーマーの進軍から始まるオープニングが印象的です。スクウェアドッターは既に神の領域にまで達した模様です。とにかくグラフィックがキレイ。いやキレイということでいえばⅦとかⅧのCGの方がキレイなのですが、丁寧に打たれたドットの方が感動を呼ぶのは何故なのでしょうね。ところでこのⅥ、様々な作品の影響を指摘される作品でもありました。『風の谷のナウシカ』などがその代表。幽霊列車は『銀河鉄道999』からの流用だという声も聞きますが、『銀河鉄道の夜』といったほうがちょっと知的かもしれません。さてこの作品、やおいっ子たちにとても人気が高いらしいです。「シチュエーションがおいしい」というのが理由だそうですが、誰が攻めで誰が受けなの？　興味は尽きません。

ちなみにⅥではシドに毒魚を喰わせて死なせてリトライ率（43％）。シャドウを助けられずリトライ率（32％）。シャドウを助けられずゲーム辞め率（3％）という結果が出ております（編集部独自調べ）。

そしてFFはPS移籍後初のⅦとなります。書き割りCGの中をポリゴンキャラが動き回るという形式は、PSのゲームの一つのフォーマットになりましたが、高品位CGと通常画面との違和感はなんともはや。そこに目をつぶるのが32ビット機以降のゲームユーザーの正しい態度なのかもしれませんが、やっぱなんか変だなあ。またⅥにもあったミニゲーム的部分、Ⅶではさらにパワーアップしました。RPGを遊びながらシミュレーションやスノーボードレースゲームを遊べるというお得感溢れる構成は、RPGを遊びながらカードゲームやラジコンゲームを楽しめるⅧにも活かされているようです。

さてⅧ。Ⅷはいかなるゲームに仕上がったのでしょうか。

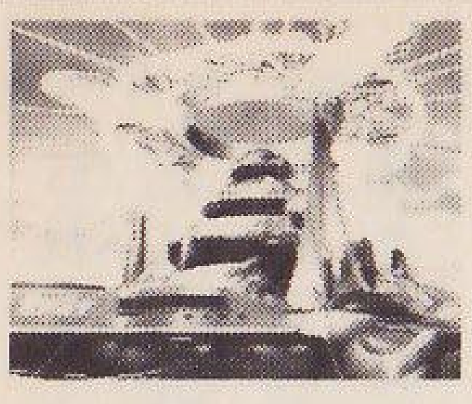
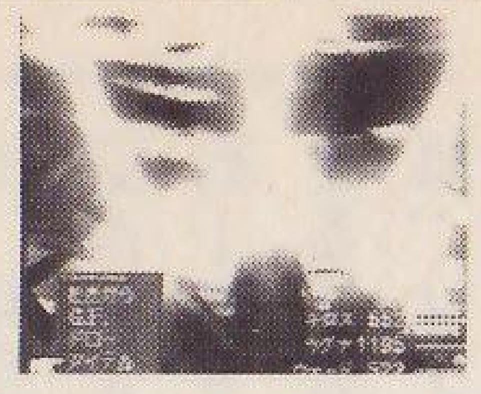


購入予定です　テスト中なので（泣）。あと一ヶ月遅れれば、リアルタイムで買えたのにー!!　早くやりたーい!
（兵庫県　びすこ）

ファイナルファンタジーⅧ批評①　卯月鮎　プレイ時間◆85時間

2年に1度巡り来る祭りの日々、伝統芸能としての美学とその変容

FFは、もはやRPGではない。様式美を追求し、伝統芸能の域にまで達した総合娯楽なのではないか？　我々はFFシリーズに一体何を求めているのだろう。



2年に1度巡ってくる、祭りの時期がやって来た。熱っぽく語られる宴の肴、というかスケープゴートは当然『ファイナルファンタジーⅧ』である（何かイヨマンテっぽい倒錯した行事だなぁ）。

今回のFF、結論からいえば遊び倒してしまった。カードは全部集めたし、一応パーティの平均レベル29でクリアした。で、複雑な思いにかられているというのが現状だろうか。

FFは映画的なゲームというレトリックがある。制作サイド／プレイヤー、自他ともに認める捉え方だ。悪くない。ないのだけれども、FFをリアルタイムでプレイしてきた人間としては、何だか違う。ずっと考えてきたのだが、今回ちょっと見えたものがある。

RPGにはしばしば「お約束」という不文律が存在する。FFはシリーズとして、世界観は連続していないにもかかわらず、非常にお約束が多い作品だ。シリーズ前半のクリスタル・モチーフこそ姿を消してしまったが、シドはいつでも飛空艇関係者／男／中高年であり、モルボルはいつでも臭い息を吐き、ボムにはブリザド、アンデッドにはフェニックスの尾。シリーズを重ねるごとにお約束という名の礼儀作法は増えていく。Ⅵ以降、そのデータ量は膨らんで、さらにすごいことになっている。ザコ兵士、ビッグスとウェッジはX—ウィングのパイロット、とか。FFというのは、今やオタク文脈の教養モザイクなのである。

で、そういう見地から分析するに、映画にしてはいやに大仰なのである。このシリーズは、もはや伝統芸能なのではないか？　で、落としどころを結構長年考えてきたのだが、「歌舞伎」あたりがしっくりくるなあという結論に達してみた。

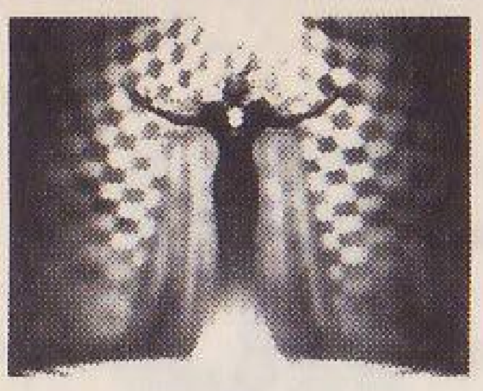
それはイベントの見せ方に対する深い愛着であり、その場で発揮されるキャラの心情や人物の仕草に対しては相当なこだわりが発揮されるあたりであったりする。全体的な構成にはあまりといえばあまりに無頓着であり、バランスが崩れているとしても、瞬間瞬間の魅力や、ベタな会話の展開は、もはや様式美の域に達している。刹那的に楽しいシーンであればかまわない。

こんなことをつらつらと考えてしまったのも、今回のシステムのせいである。

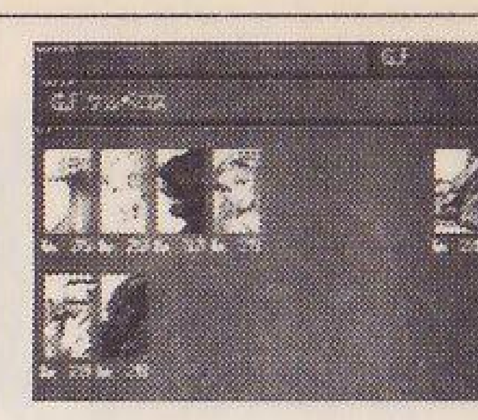
FFは、しばしばストーリー中心のRPGともみなされるが、その実、がちがちのシステムを内包してもいる。特に今回は、システム原理主義RPGの最右翼、エニックスの『スターオーシャン』シリーズを彷彿とさせるほどにハードなシステムであ

購入していません

私はゲームショップの店員なのですが、『FFⅧ』を買いに来られるお客様は「ゲームが好き」というより「流行っているものが好き」という方のような気がして…。DISK3でのトラブル対応や入荷不足で嫌な印象しかありません。（福岡県　なかなかやるゲーム店員）





り、さらに実はRPGから乖離し始めている。日本的RPGのストーリーは、常に主人公の心の成長を描く。プレイヤーはレベルアップという行為で体の成長を担当することで、物語の生成に荷担する。レベルアップ↓物語が進むというステップを踏むのがRPGであり、感情移入の手法とされてきた。そういう意味では戦闘こそが、RPGの本質なのである。

しかし、今回のシステムではレベルアップという行為は否定されていたりする。敵もパーティの平均レベルに追従して強化されるというシステムが採られているためだ。さらに、防具の廃止と武器体系の簡素化（レアアイテムの追放）、「ドロー」の採用はひとつの狙いを鮮明にしている。戦闘の否定、さらにいえばプレイヤーの物語の関与への規制である。

戦闘は既に不要な存在なのか?

キーになるのはドロー／ジャンクションシステムである。今回、魔法は敵からドローすることにより入手出来る。この際、魔法は戦闘で使うべきものではない。各パラメータに装備することにより、その数値をアップさせる。各魔法によってアップする幅は異なるが、魔法の数が多くなればなるほど上がり幅も大きくなる（上限は100）。一体の敵からドロー出来る数は制限がない。1回の戦闘で、魔法の手持ち数をMAXにした上で逃げることも可能である。

ここからが重要であるが、今回のキャラ強化法で有効なのはドロー↓ジャンクションという流れのみといってほぼ過言ではない。前述の通り、敵もレベルアップすることで、単純なレベルアップは暗に戒められ、武器強化は戦力アップとしては意味がない。ドローなら敵を倒さないので経験値が入らなくて済むし、今回「逃げる」は成功しやすい。特筆すべきは、中盤以降、「敵とエンカウントしない」という選択肢が可能になること。

それは戦闘の経験を蓄積させることで、プレイヤーが介入する余地を残す従来型RPGの特質から見れば異質である。どちらかといえば、上がり下がりする数値をバランス良く配置し、キャラをカスタマイズするという行為は奥が深い。しかしジャンクションにより、各パラメータの数値が驚異的に跳ね上がった時点で、ドローのため以外のザコ戦闘はほぼ排除されることが決定的となる。ストーリー上、必然性のある戦闘以外の戦闘行為は本質的にはいらなくて、対マニア用オプションとしてついてたのかもな、と感じてしまった。ラストダンジョンはまさにフラグを立てるポリゴンAVG（洋館もの）。もはやFFはRPGですらないのである。

それでは我々が80時間を投下する、この作品は何なんだろう？

それはまさにFFワールドとしか呼びようがない総合エンターテイメント（自説に殉じるなら現代の歌舞伎）なのである。1年半～2年に1度、お披露目されるCGのインフレ（お稽古の結果）。いつだってFFのCGは最高であり、かくあらねばならない。制作者もプレイヤーの大多数も、目的はCGということで利害が一致しているような気がする。我々は最強のCG技術をおしいただいて見る。一人万博状態ともいうが、最新技術が見られる上に、戦闘が出来て時間がつぶせるということで、非常にお得な娯楽であり、その前には、「伏線回収して、タイムパラドックスSFにすれば、ちょっと安っぽい『夏への扉』になって面白かったのにぃ」という一活字中毒者のマイナーな想いはたぶん的外れなのである。ゲームマニアはシステムいじりで満足してればいいわけなのだから。

ところで今回、筆者の周囲でFFⅧに関する祭りが終わった日。それは、PS2が発表された日だった。象徴的な話ではある。

卯月鮎
うづき・あゆ
ＦＦ歴：小学生時、Ⅱでファーストコンタクト。Ⅲ～Ⅵは発売日買い。Ⅶを途中でぶん投げ、Ⅷで悟りの境地に至る、1975年生まれの活字中毒者。近日転職予定。

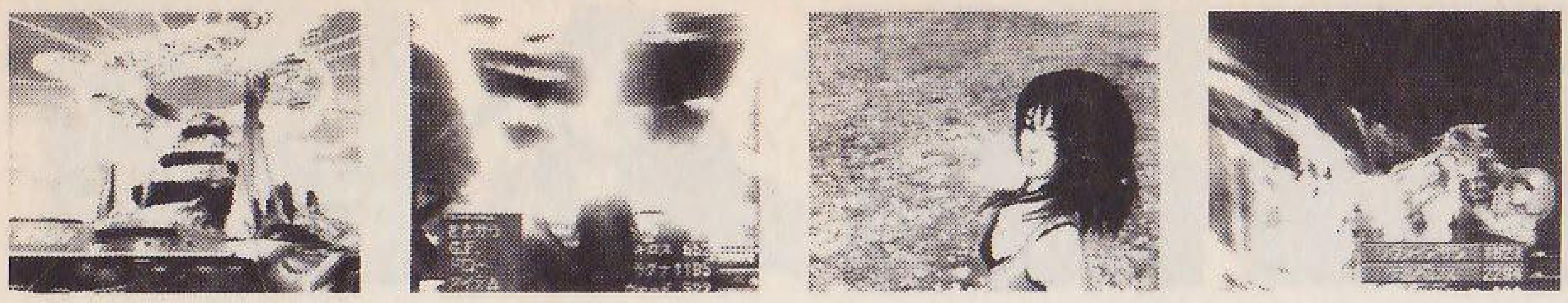
ファイナルファンタジーVIII批評②

肥大化が生むアンバランス ほころびのある虚構世界が生むもの

技術の進歩は著しくゲームも大きな変化を遂げている。だが、明確なビジョンの無い制作姿勢は、まとまりの無いゲームを産み続けるだけではないだろうか。

野波健祐

プレイ時間◆21時間（プレイ続行中）



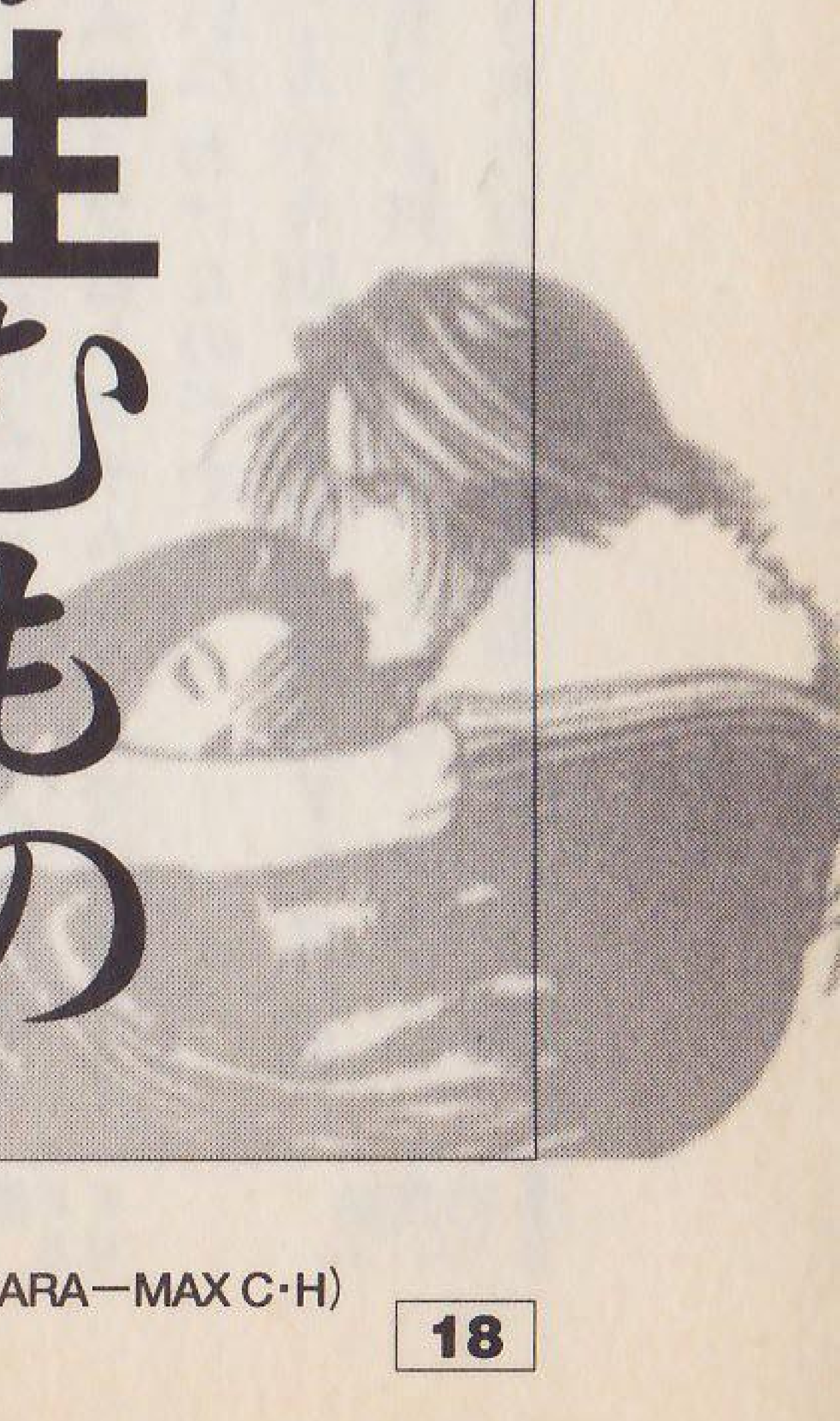
芸術・娯楽分野の優れた作品は、嘘のつき方がうまい。虚構でありながら、現実以上の生なましさを感じさせてくれる。とりわけ、映画やゲームの名作は、自然に物語に感情移入させながら、一片の真実を示すものだ。そうした点で、直前まで遊んでいた「ゼルダの伝説」の虚構世界は絶品だった。さて、FFVIIIはうまく嘘をついてくれただろうか。

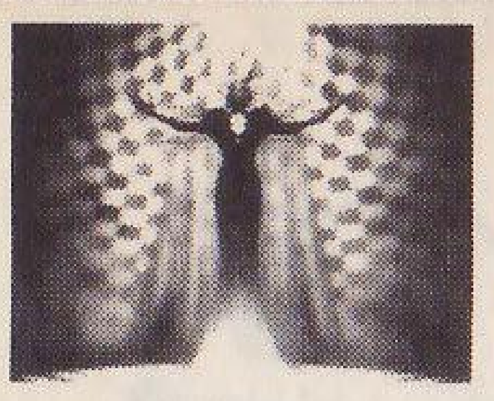
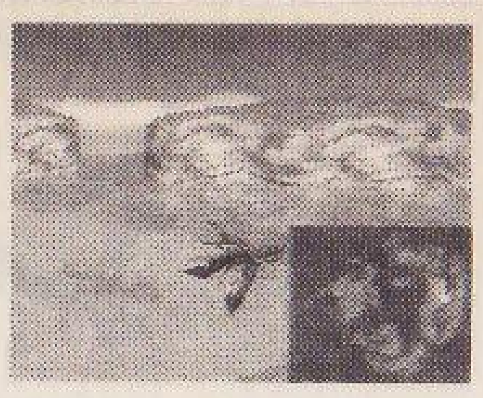
自分は目が悪いのではないか…。プレイの最中、しばしばそんなことを考えていた。あれほど美しいと喧伝されていた画像を全く美しいと感じなかったからだ。そんな気持ちはムービー部分とゲーム部分の画像の差があり過ぎたところから来ている。戦闘画面との差はまだ許せる。ひどいと思ったのは、初めてフィールド画面を意識した、最終試験に向かう際だった。バラムシティの港から出航した船は、稚拙な書き割りの海を進むおもちゃの船にしかみえなかった。同じパッケージにこんなに品質の違う画像が共存していて、いいの？ その後もフィールド画面に出るたびに違和感は続いた。虚構の世界のほころびを感じさせるには十分だった。

ムービーも実はひどい。確かにVIIよりも高精細になっているのだろう。CMや体験版のように一部を抜き出してみる分にはいいのかもしれない。しかし、いざゲーム途中にはさみこまれてみると、ムービーの画質の良さが逆効果になっているのではと感じてしまった。

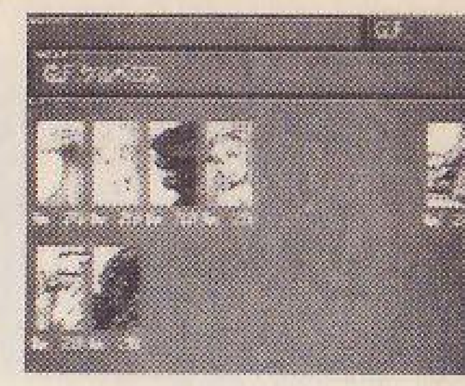
有名なダンスシーン。モーションキャプチャーで取り込まれた動きはなるほどスムーズだ。だが、そこに生きた人間を感じた人はどれくらいいるのだろう。自分は、よくできた人形が妙に生々しく動くといった印象で、画面に入り込めなかった。いわばあやつり人形そのものなのだ（そういえば、ロマ・サガに人形皇帝コッペリアなんていましたね）。

なにも、生身の人間じゃなきゃ、と野暮なことをいうつもりはない。二次元のアニメーションで、もっと魂が入っているキャラクターはいるし、「ゼルダ」のリンクやエポナには生命を感じた。リンクには、ほんのささいな表情やしぐさを見せる工夫で、命が吹き込まれていた。逆に広末涼子だってロビン・ウィリアムスだって、スクリーンの中で役柄を演じている限りはヴァーチャルな存在だ。こうしてみると、絵はどんどんきれいになり、髪の毛の1本1本が描かれようとも、すべては演出家次第なのだな、というごくごく当たり前の結論に







なってしまう。
シナリオについていえば、まだ、途中なので判断は控えたい。あえていえば出来不出来より、これってファンタジーなの？という違和感が先に立った。むしろ「パラサイト・イブ2」。画面の中で、あまりにも浮いているセーブポイントとドローポイントで、変に「うむうむFFだ」と倒錯した納得をしてしまった。

　冗談はさておき、次を見たい、次に進みたいという欲望を抱かせるシナリオなのかどうかはあやしいと思う。例えばノーグによって、シドと魔女が夫婦だったと知らされたとき。確か、戦闘の直前だったと思う。画面の前で、「ええっ」と思ってもいきなり戦闘。やっと倒したと思った時には謎は忘れている。その後、シドに尋ねる選択場面で、「そういやこれも聞いとかなきゃ」と思い出す始末。たぶん、ほかにも現時点ですっかり忘れている謎も多いのだろう。FFにおける伏線とは、このくり返しだ。読者への挑戦のない、昨今のミステリー小説のようなものだろうか、どうにも歯ごたえがない（アナクロすぎるか）。

　でも例えば、「ゼルダ」でシナリオがぐだらんと怒る人がいるだろうか。対象年令もあって、物語だけならかなり幼稚ではある。しかし、あのゲームの虚構世界にはぴったりだった。

　さて、肝心のゲームシステム。あえていえば、見るべきものはなかった。カードゲームだって、ジャンクションだって、RPGの宿命ともいえるレベル上げの煩雑さを少しでも楽しくしようとする努力はわかる。自分のパーティーのレベルによって、相手が強くなるというのも悪くない（個人的にはこつこつレベル上げというのが好きだけど）。でも、戦闘はつまらない。最初はドローをくり返していたけれど、別に魔法が100個とれなかったからといって、ボスキャラが倒せないわけじゃないし（今後はたいへんなのかもしれないけれど）。とっとと話が進んでほしいので、ボスキャラ以外、ほとんどG.F.を呼んでおいて終わり。ドローさせることを重視した結果なのだろうが、G.F.と魔法と物理ダメージの威力がアンバランスすぎて、ほかの選択肢を選ぶのがつらかった。

　総論としては映画とゲームどちらをも、ばかにした作品とまで、いってしまおう。見せる部分と遊ばせるモノが有機的に結びついていないのだ。ストーリーを先に進めようと思ったら、戦闘がうざったい。戦闘を楽しもうと思ったらストーリーのAボタン送りがめんどくさい。時間のあった学生時代なら、すべての魔法を100個集めるとか、カードゲームに命を燃やすとかしていただろうけれども、せいぜいそうしたコレクター魂しか沸き立たせてくれない。

　直前まで「ゼルダ」を遊んでいたせいもあって、どうしても比較してしまう。毛細管の先まで血の通っているようで、「こんな完成度で次はどうするの？」といらぬ心配をしてしまうほどだった「ゼルダ」。一方、FFⅧは、末端組織が壊疽を起こしているようでさみしくなってしまった。

　たぶん、このシリーズが映画になるというのは正解なのだと思う。でも、その際はCGのできの良さを示す映像クリップではなく、物語を紡いでくれることを祈るのみだ。そして、ゲーム部分はチョコボやバハムートが出てくる作品としてしみじみ続いていけばいい。ファイナルファンタジーの名を汚さないためにも。ワンダースワンで「チョコボの不思議なダンジョン」を遊ぶにつけ、そう思う。

　とりあえず、ゼルダとFFとドラクエという三大RPGが1年くらいのうちに出る世紀末。ゼルダはそのすばらしい完成度にシリーズとしての行き詰まりを感じ、FFはその破綻ぶりにゲームとしての行き詰まりを感じた。一ゲームファンとしては「ドラクエよ、夢を見せてくれ」といった気分だろうか。

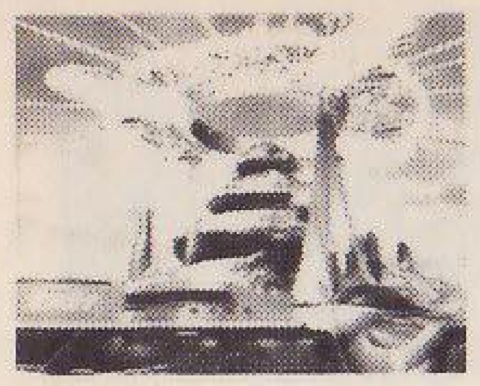
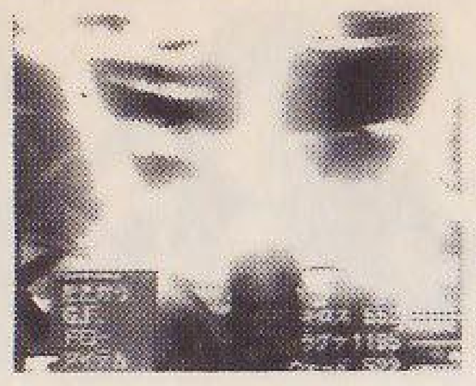
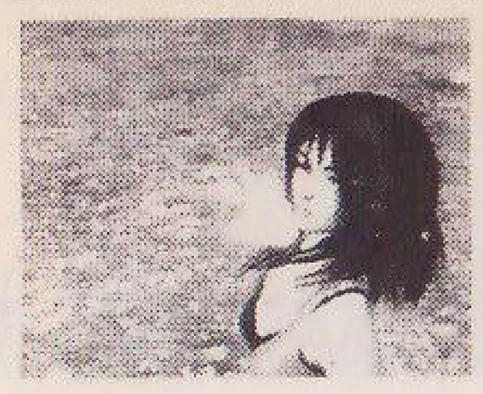
野波健祐
のなみ・けんすけ
1967年生まれ。朝日新聞学芸部で音楽、デジタルエンターテインメント分野を担当。ゲーム全般にわたりプレイ。DQ、FFもすべてクリア。

ファイナルファンタジーVIII批評③

水野隆志　プレイ時間◆78時間

まごうかたなき失敗作。だが、ジャンクションシステムには未来への希望がある

まさに鳴り物入り、大ヒットを約束されて登場した期待のRPGは、浅薄なシナリオと劣悪なゲームバランスを持った、未成熟な作品だった。


ジャンクションシステムの魅力と可能性

『ファイナルファンタジーVIII』（以下『VIII』）において、もっとも特徴的なのが「ジャンクション」と呼ばれる新機軸の試みだ。ゲーム中に十数体登場する「ガーディアンフォース（以下「ガーディアン」）という存在をキャラクターに憑依させることで、能力を高めたり、特殊な行動を可能にするというシステムで、今作の根幹といってもいいだろう。

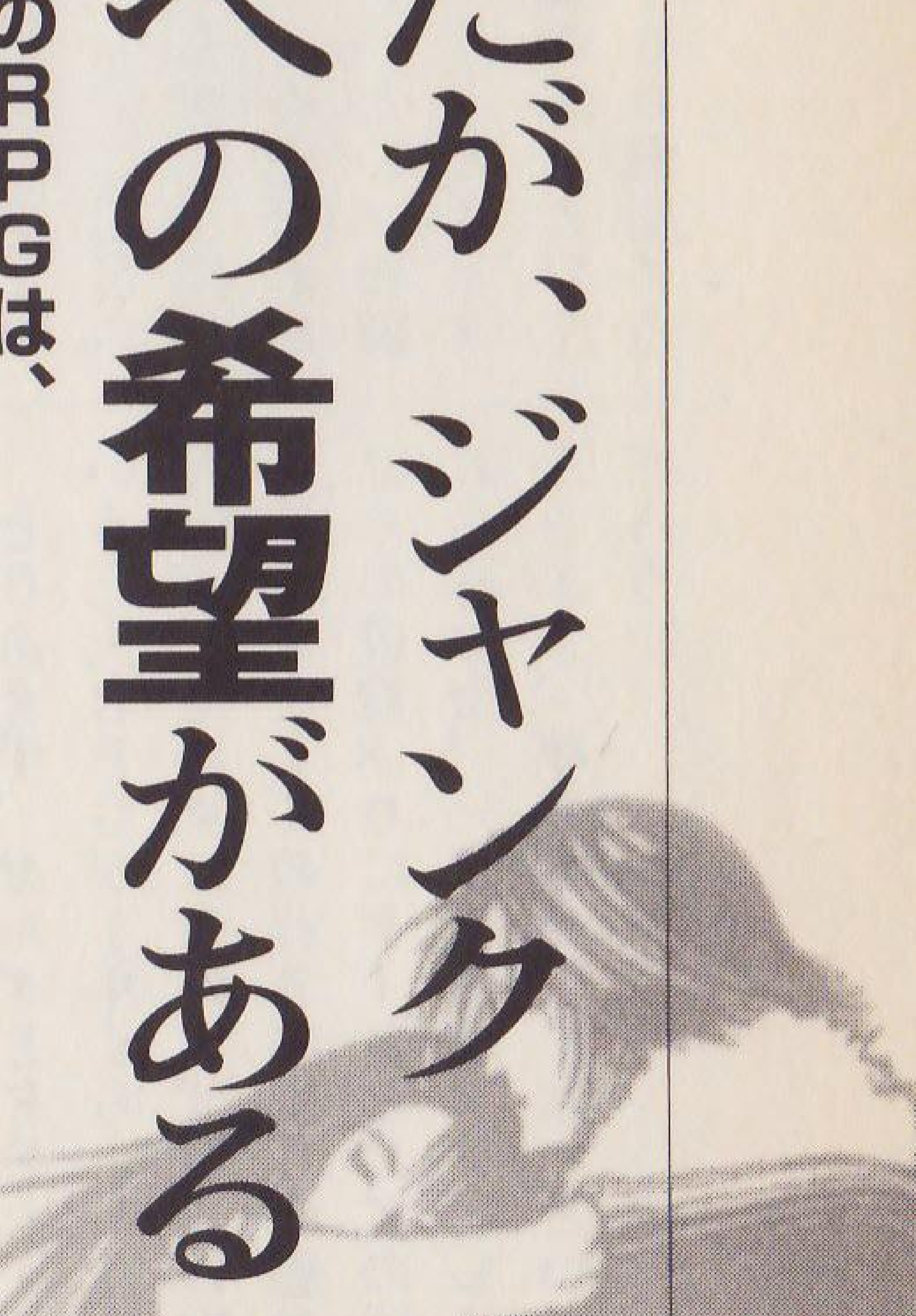
ジャンクションの効果は大別して3つある。

まず第1に、戦闘時のコマンドの追加である。『VIII』では一切ジャンクションしていない状態だと、戦闘時に「たたかう」というコマンド（手持ち武器で敵を直接攻撃する）しか選択できない。アイテムや魔法を使うには、なにがしかのガーディアンをジャンクションする必要があるのだ。さらには、ガーディアンはキャラクターに憑依することで共に成長を遂げ、より強力な存在となっていく。成長すると特別な行動を覚えるガーディアンもいて、味方のヒットポイントを全回復する「かいふく」、戦闘不能になった味方を完全状態で戦闘に復帰させる「そせい」などが使用可能になる。これによって戦術の幅が大きく広がるのだ。

第2に、キャラクターやパーティに特殊な能力が付加する効果だ。移動中に敵との遭遇が起こらなくなったり、アイテムから魔法を生成したり、あるいはアイテムの購入価格が安くなったりと、役立つ便利な能力が揃っている。これも冒険を続ける上で大きな助けとなってくれる。

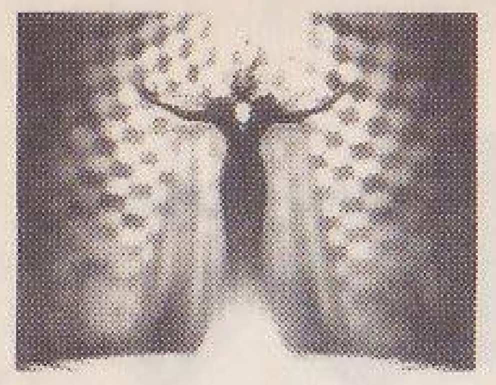
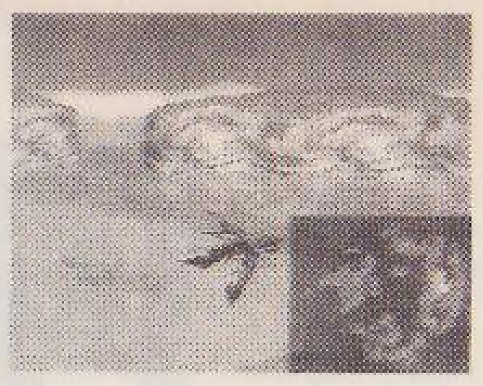
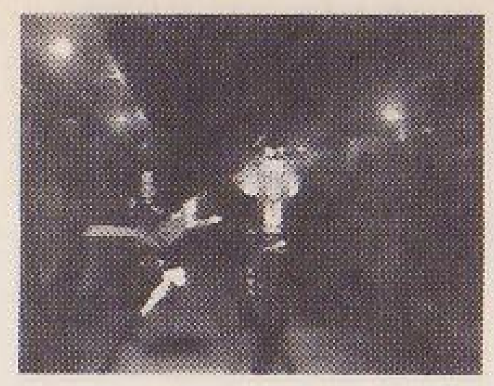
そして第3に、能力値の強化だ。これは非常に面白い試みで、魔法をキャラクターに「張りつける」ことによって能力値を大幅に引き上げるのである。概念としてはアクセサリー類などを装備する代わりに魔法を身につけると考えればいいだろう。効果は非常に大きく、能力値は何倍、時には何十倍にもなる。このシステムがあるために『VIII』では、キャラクターのレベルアップが不要になっているのだ。うまくゲームを進めれば、初期レベルでクリアすることさえ可能なのである。

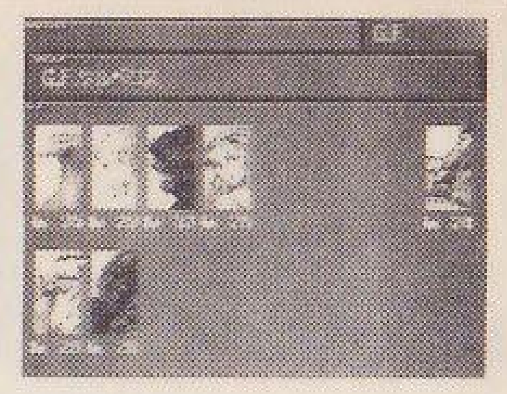
『FF』シリーズは物語指向のゲームである。ビジュアルライクな作りをより一層引き立てるためにも、不毛な経験値稼ぎなどは無用なのだ。ジャンクションシステムはRPGが持っていたひとつのジレンマを



購入予定です　RPGの中で最も演出が優れているのが『FF』だから。今回の音楽もいいです。

（奈良県　サンダバ）

解決するシステムとして斬新な試みであり、かつシリーズの方向性にも合致した優れたアイディアだったといえるだろう。

悲しむべきはせっかくのシステムが機能してないこと

ただ、残念なことにジャンクションシステムは不発に終わっている。あからさまな失敗というほどではないが、全体的なバランスの調整不足に巻き込まれて不完全燃焼で留まってしまったのである。

経験値稼ぎを省略して物語性を高めた点は大いに評価できる。ただ、それは展開する物語がそれなりの出来を持っていることが前提だ。ところが『Ⅷ』はまさにこの点が徹底的に弱いのである。

最大の原因は、あまりにも愚かで幼稚すぎるヒロインにある。こういうものは好みの問題もあるので一概には言い難いのだが、それにしてもあれは酷すぎる。とくに前半がいただけない。序盤のティンバーで起こる遊びとしか思えない迷惑なレジスタンス活動、DISC1のラストを飾る魔女イデアの祝賀パーティの夜などは、もう目を覆うばかりだ。しかも後者では、世界でも精鋭に属する傭兵学校の教官免許を持っていたほどの人材が軍人として考えられない職場放棄をやった上に、あまりにも愚かなトラップにはまって戻れなくなるというイベントまで付随する。他にも、中盤のフィッシャーマンズ・ホライゾンでのコンサートシーン、DISC3のクライマックス、宇宙でのヒロイン救出シーンなど、見せ場として用意されているはずのシーンで、およそ緊張感のかけらもない言動で雰囲気をぶち壊す。

キャラクター的に見ても、ちょっと頭は弱いけど元気で可愛いという役割は、広末……もといセルフィが担っているし、ヒロインの役割はまったく別のところにあったはずだ。このあたりの描き分けが破綻したために、ストーリーを快適に進めるジャンクションシステムは、まったく逆効果となって杜撰な物語を披瀝する結果になってしまったのである。

名作に成り得る可能性は多分に持っていたが……

300万本を超す大ヒットとなった以上、『Ⅷ』はプロデューシング的には大成功といえるだろう。また、グラフィックやユーザーインターフェースの良さを見ても、プログラム的に高レベルな作品であることは間違いない。

これに対して、ゲームの進行面では不親切さが目立っている。頻繁に発生するジャンクションチェンジ、攻略本片手でないとすぐに見逃してしまうガーディアン集めなどがプレイアビリティを下げているのだ。とくに最終戦闘がある程度全キャラクターが育っていないとつらい作りになっている以上、ガーディアンの不足は致命傷になりかねない。ある意味シリーズのくせに敏感でないと分かりにくいゲームになっているのだ。回を重ねるごとに100万人規模の新規ファンが増え、その人たちのゲーム観を左右する作品であることを考えれば、これはあまりにも初心者にとって冷たすぎるのではないだろうか。

そして、シナリオ。これはあまりに酷すぎた。後半はまだしも前半が悪い。プレイしてから40時間近く経ってやっと面白くなってきても、それでは明らかに遅い。

『Ⅷ』は、プロデューサーとプログラマーが勝利し、ディレクターとシナリオライターが敗北した作品だったと言えるだろう。ただ、ジャンクションシステムは『FF』の再生を期待させるだけのシステムだ。これを膨らませて昔日の栄光を取り戻して欲しいと思う。

水野隆志
みずの・たかし
1968年生まれ。ジャンクションは面白いシステムだっただけに残念。DISC3終了間際は世界中を自由に行動できる上に戦闘も手応え十分で本当に楽しかったのだが（とくに「地獄に一番近い島」は最高！）。

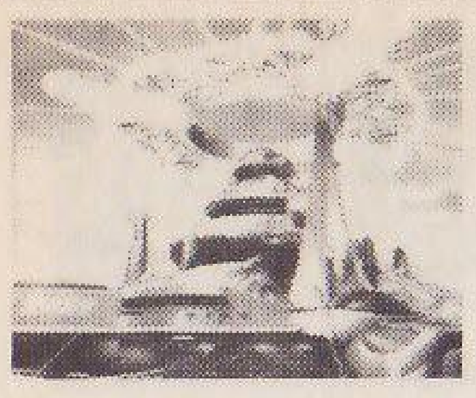
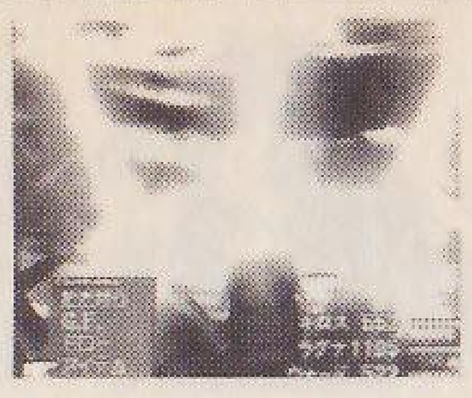
ファイナルファンタジーVIII批評④

大衆市場を視野に入れた偉大なる「平凡」さ

ストーリーの入り込み易さに反して、説明不足なゲームシステム。奇妙な問題点を抱え込みながらも売れに売れたこの「作品」は、はたしてどの様な「商品」であったのだろうか。

多根清史（BIG☆BURN）

プレイ時間◆35時間



なぜか買ってしまう「大作」

「大作」と呼ばれる創造物には、どれも一種の気だるさが伴う。「壮大」とは「間延び」のすぐ隣にあって、大きすぎるサイズは満腹感よりもうんざりを招きやすい。ＦＦシリーズはゲームの中の「大作」であり、「またかよ」「でもやっとかないと」と半ば義務感に後押しされて、結局みんな買う。そして後には疲労だけが残り、口々に「つまんなかった」とグチられる。しかし、やっぱり次回作もメガヒットしてしまうのだ。

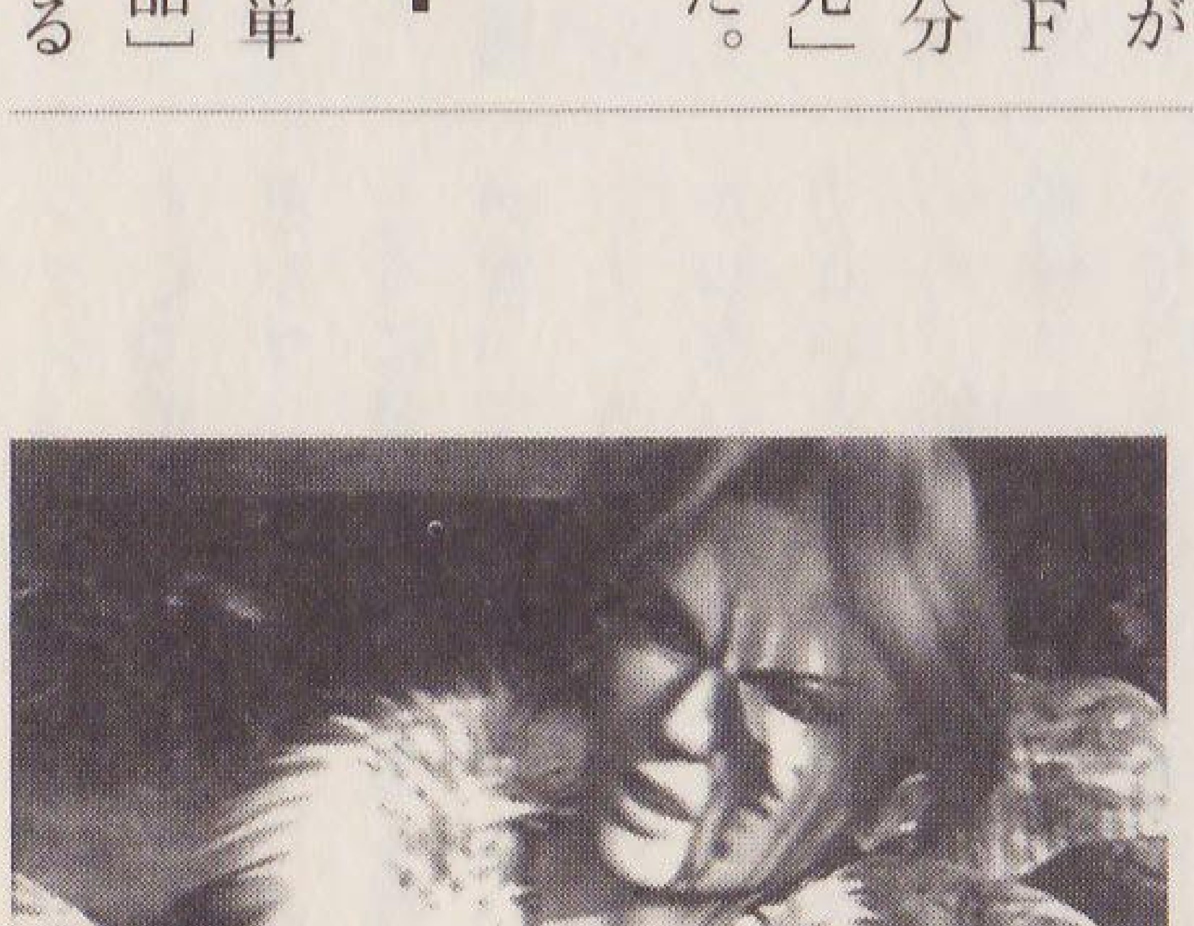
しかし、ＦＦシリーズが本当にくだらなかったなら、8回もまぐれで「国民的セールス」がはじき出せただろうか？ 宣伝費＝売り上げであれば『エイブ・ア・ゴーゴー』などのゲームバンク（ソフトバンクとＭＳが共同出資したゲームソフト会社）作品が、会社ごと消えていくことはなかったはずだ。

『ＦＦⅧ』で、特に注目されていいのは、映画「タイタニック」を明らかに意識したカットや、主人公やヒロインのルックス重視など、「大衆市場」を狙うスタンスだ。つまり、ゲームの完成度のみを取り上げるより、その「周辺」を含めて考察した方が絶対に面白い。ということで、本稿は『ＦＦⅧ』を「作品」よりも「商品」として分析し、「大会社スクウェアの見つめる先」を探る（勘ぐる？）スタイルを取ってみた。

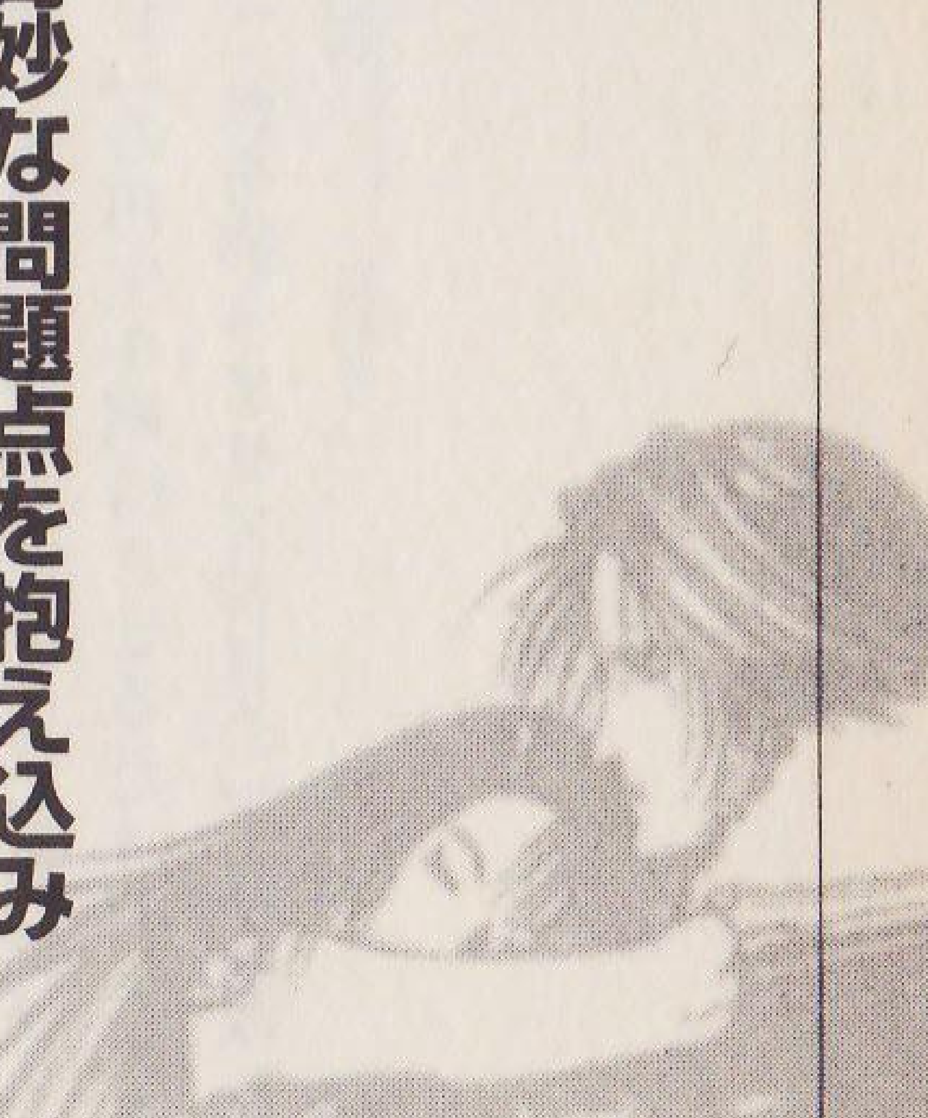
「ジャンクション」の分かりにくさ〜商業主義と「同人誌ノリ」の補完？

まず断言してよいのは、『ＦＦⅧ』は「単品」としてみた場合、全くの「未完成品」であるということだ。基本システムである「ジャンクション」は、ストーリーの流れから浮いており、ゲームの世界観との接点はまるでない。さらにその基盤となる「ＧＦ」が一体何なのか、説明は一切ないがしろにされ、刀や銃のような「装備」品として見ろ、とばかりに無造作に投げ出されている。

しかし、そんなのは実は大した問題では

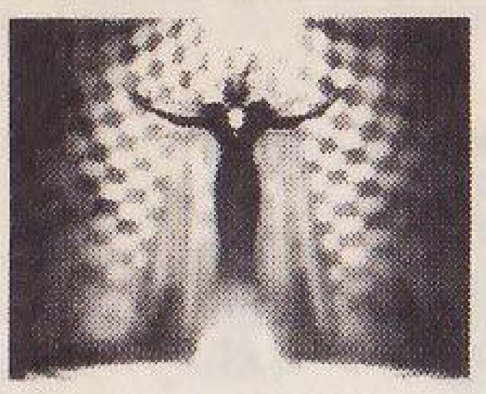
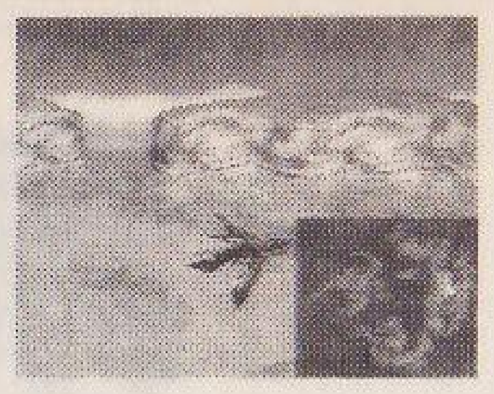


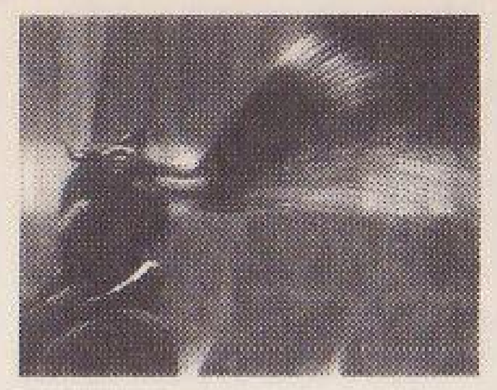
オープニングのワンシーン。額に血を流して何事かと思いきや、ただのケンカだったりする。



購入していません

彼氏が買うのでプレイするとは思いますが、素直に遊ぶのも腹が立つので、キャラの顔に似ている芸能人の名前でもつけてプレイしたいと思います（スコール→TERU、リノア→松たか子）（佐賀県　森下隆）





ない。何故か？　FFのパッケージの横には、いつも週刊ゲーム雑誌や攻略本がうずたかく積まれているから、市場の「総合」としてみると、情報は過剰なほど供給されているからである。他のメーカーならサポートの電話がパンクしてしまうような質問でも、「本を読んでね」で済んでしまう、これがFF（というかスクウェア）の強さだ。

が、それではいかにも消極的ではないか。今やスクウェアは出版までフォローしており、FF「ビジネス」はソフト販売のみに完結せず、他のメディアも含めた総体として見るべきであろう。とすれば、あえて「理解を拒む」システムとした「計算」も読み取れる。

すなわち、初心者には金（本を買う）でスキルを補ってもらい、FFエキスパートたちには、凝った「やり込み」を堪能してもらう。友達／恋人ネットワークの潤滑油としてストロベリー・レッスンを……失礼、妄想が行き過ぎた。ともあれ、そうでも考えないと、「ジャンクション」の奥深い作り込み（言い忘れていたが、慣れると面白さがじわじわ分かってくる優れたアイディアだ）と説明の投げやりさの、釣り合いが取れないのである。

ただ、こうした戦略は、より高い場所で「総指揮」するマネージャ（坂口氏？）クラスから出るべき発想であり、ゲーム制作の現場レベルでは「分からなくてもいいから」ないしは「これぐらい分かってもらえるさ」といった「同人誌ノリ」が支配していたのではないか。グローバルな商業主義とアマチュアリズムが「補完」し合ったとすれば、いかにも面白いし皮肉でもある。

偉大なる「平凡」〜オタクイズムのアンチテーゼ

オープニングの華麗なムービーが「体育館裏で待つ」レベルのケンカと知り、面食らった人も多いだろう。この「壮大なビジュアルと小さな状況」……もっとはっきりいうと「オオゲサ」トーンが、『Ⅷ』の全編を覆っている。見ているこちらはちっとも盛りあがらないのに、画面の中だけクライマックスしてるチグハグさこそ、FFシリーズに付きまとう「クササ」の原因である。

その意味で、もっともFFらしくなかったのが、『Ⅶ』の序盤だった。「過去を失った者」クラウドと「生を苦悩する者」エアリスの感情が精妙にからみ、今までにない味わい深さをドラマに与えると期待された。しかしそれは「期待」に終わったのであり、かえって後半の物語の失速を際立たせた。

翻って『FFⅧ』では、「間口の広さ」が徹底されている。まず主人公たちの設定を、傭兵養成学校「ガーデン」の生徒とし、「学園モノ」という枠にくるんでしまった。これは、ジュブナイル（10代の青少年向け）小説でよく用いられ、のみならず「ギャルゲー」でも有効性を発揮している手法だ。誰しも通過する時期なので、感情移入がしやすいのである。

そして、国内最高レベルのビジュアルの、ふんだんな投入だ。映像は説明抜きで受け入れられ、より重要なことに、物語と関係がなくとも許される。いつ見ても「凄いものは凄い」のである。

この2つを組み合わせると、「子供の遊びで世界が激動する」トンデモないことになってしまい、シナリオの整合性を考えると明らかにマズイ。しかし、それがどうした。どうせ忘れ去られる「物語」よりも、その瞬間の「驚き」を優先することがエンターテイメントではないか！　と訴えるスクウェアのメッセージが聞こえはしないか。空耳か。

「ゲーム批評」で言うのは少し気が引けるが、この作品は従来の「純ゲーム主義」＝オタク文脈で批評すると、恐らくは「凡作」という評価しか下されないだろう。しかし、それでは「取りこぼし」が大きすぎるのである。かつて、ゲームメーカーが向き合ったことのない「大衆」を正面から捉えた、「偉大な平凡」とあえて言いたい。

多根清史
BIG☆BURN
やっぱりエンターテイメントは映画だよね〜もう俺チンは手塚治虫とチャップリン見てるしリスペクトJ.カーペンター！と人生スパスパ吹いてみるのはカンベンの小島監督ファン。樋口真嗣サンは出過ぎダニ〜。

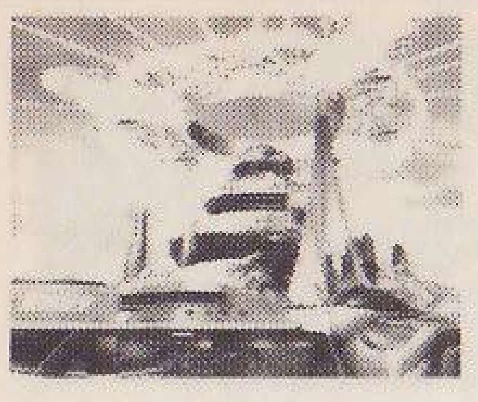
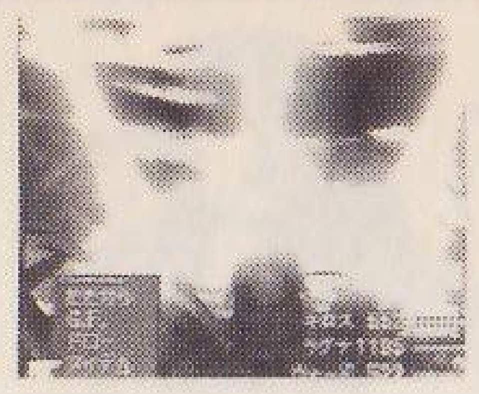
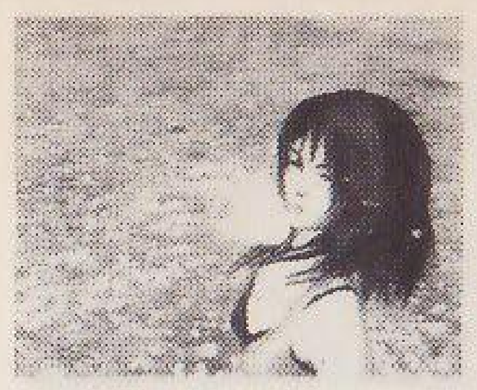
ファイナルファンタジーVIII批評⑤

米光一成

プレイ時間◆46時間

1000000のパワーをめざす 素敵な王子様が歩むやんちゃな王道

日本で一番売れるゲーム、FF。作り手としてはいろいろ思うところもある。ゲームデザイナー・米光一成氏が『FFVIII』に見た、「王子様的パレード世界」の魅力とは!?


『ファイナルファンタジーVIII』を擬人化すると、王子様なんじゃないかなーって思ったので、その理由を以下つらつらと書く。

っても、なんだか、けっこう書きづらい。ゲームを作っている者がゲームについて語るとなると、複雑な感情というか、屈折した思いが、ね、やっぱり出てくるのだ。しかも、予約だけで200万本を突破という凄いソフトについてだとなおさらだったり。ゲーム会社にいると、ファイナルファンタジー嫌い！　って人が、けっこー多い。これは、あれだけ売れていることを考えると、やっぱり一般の人の感じ方とは微妙に違った思いが何かあるのではないかと思えたりする。

で、己はどう思っておるのか、ということですが。凄いっすよ、やっぱり、こりゃ凄いよ～と思う。正直言って、自分が考えているゲーム観からは、そーとー遠い所にある作品だけれども、このボリューム、グラフィックのクオリティ、規模の大きさ、枝葉の作り込み、などなど、そのパワーに圧倒されてしまう。

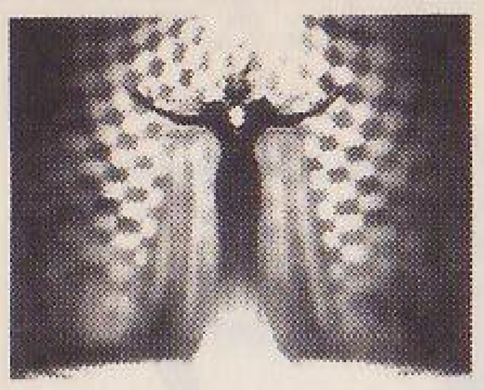
ゲーム中に等身大のキャラクターが動いて、豪勢なムービーシーンと違和感なく繋がっている部分だけでも、その力量は圧倒的にデカイ。

制作体制からして、百人を超えるらしい大人数での制作、おっそろしい額の制作費。あれだけ金を使って、あれだけ宣伝すれば売れるわな、と思う人もいるかもしれぬが、多数の人間をまとめて、ひとつのゲームを完成させるために引っ張っていく能力や苦労は並み大抵のものではないはずだ。5人で制作していたものが、20人になっただけで、チームとしてのまとまりが消えたり、いざこざは増えたり、作る体制そのものを見直さなければならなくなってくる。人数が4倍になったから苦労も4倍といった単純なものではない。FFの巨大な制作体制を形成したことそれ一点をもっても、驚きと尊敬の念を禁じ得ない。そして、大人数をまとめあげるためには、ひっぱっていく人物（もしくは核となる組織構造）が、すごいパワーで存在しなければならぬはずで、そのまとめ方が、王子様的な方向を選択していると思うのだ。

たとえばオープニングのムービー。豪華さもそうだけど、ムービーを作る方向性。

「人間の肌などが人形みたいで質感がリアルじゃなくて嫌いだ、『サイレントヒル』のほうがリアルだよ」とデザイナーは言うけど、『サイレントヒル』のリアルさは、暗闇などの演出を用いることを前提に作成

購入しました!!　何はともあれ、日本のRPGの最高峰だから。（東京都　シュウ）








していて、それは、おそらく現在のCG技術の限界を考えると正しい方法だ。現在のCG表現では人間を描くのはまだとてもきつい。そのあたりに自覚的なクリエーターは、闇に包まれた舞台にしたり、オモチャや虫が主役である世界にしたりといった工夫をこらす。表現形態の限界や特性を熟知して、それに合った舞台や設定をつくりだす、という方法は表現する者にとって重要な要素だろう。それにたいして、FFは、昼の光の中で人間が動く世界を、ストレートに表現しようとしている。それは、現在のCG表現の力量や限界を無視した王子様的なやんちゃな王道を進んでいるように見える。もちろん人間をCGで表現することが困難であることなど判っているはず。でも、限界など気にしない、それを突破してこその王子様である！　といった気迫すら感じる。しかも、きっちりと、そういったタイプの表現方法のなかでは、現在最高峰のレベルに達しているところが凄い。

　システムも毎回大胆に変化していて、ジャンクションといった斬新なシステムもおもしろいが、何より、ほとんど戦わなくてもOKにしてしまった構造に驚かされる。いや、今までもじょじょに、戦闘が遊離して、戦闘中心ではなく展開やキャラクターが中心になるようにシフトしてきていたと思われるが、今回、おそらく、はっきりと戦闘したくない人はしなくてもいいじゃん！という意思を持ってシステムが作られている。プレイヤーのレベルを見て敵の強さが決まる、ザコ戦はすべて逃げられる、エンカウントしなくなるアビリティなど。戦闘を、展開や他のシステムと深くリンクさせることをやめて、プレイヤーに戦闘するかどうかを選択させるという方法をとった。保守的な王様にはできない王子様の無謀とも思える冒険や野心を感じる。

　展開も大ボリュームでありながら、ずっと盛り上がりっぱなしだ。もう少しきちっと前もって描写してほしいとか緩急つけてほしいとか御都合主義すぎやしないか？と思わぬでもないが、そんなことは気にしない！　とでもいうように、盛り上げる盛り上げる盛り上げる。見せたいシーン、かっこいいシーン、泣かせるシーンがまずあって、それ以外のつなぎをなるべく無しにして、つなげていく。盛り上がるシーンを優先させた王子様の豪華なパレード、テンションあがりっぱなしの作りになっている。

　ぼくは、十数人のスタッフと独特な世界観を共有したひとつの結晶のようなゲームを作ろうと努力している。石野卓球氏が「ロッキングオンジャパン」のインタビューで「1＋1は3じゃないよ？　1＋1＋1は素敵な1になるために」と答えていて、とても共感を覚えた。そんな気持ちで、ぼくたちも作っている。でも、王子様は、そのような瑣末的なことは気にもとめていないように見える。豪華で贅沢な王子様的パレードの世界、未来的な舞台でありながら、炎の洞窟が出てきて、レジスタンスが活躍して、ドラゴンみたいなのがいて、女子とぶつかって学園モノだったり。

　ファイナルファンタジーの凄さは、1＋1＋1＋1＋1＋（以下数十行略）で10000を作ってしまった所にあって、これは、これで凄いんじゃないかなぁと思う。ファイナルファンタジーを嫌いだと言うゲーム制作者たちは、その部分に対する違和感が大きいのではないか、と想像する。だが、素敵な1ではなく1000000のパワーをめざす方向を選択したファイナルファンタジーシリーズには、このまま素敵な王子様っぷりで突き進んでほしい。『FFX』ぐらいで、ちょっと、王子様の余裕でゲーム性ばりばりの統一感のあるモノになったりしても楽しそうだけど、とにかく王子様パワー炸裂させて、どんどんシリーズを重ねていってほしいと願う。

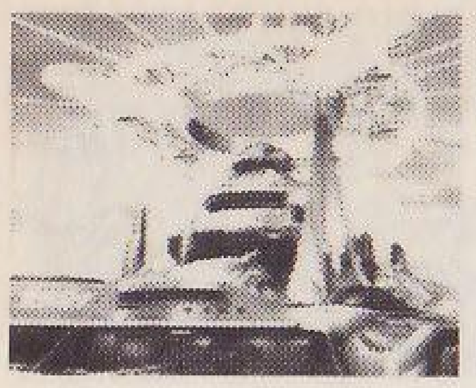
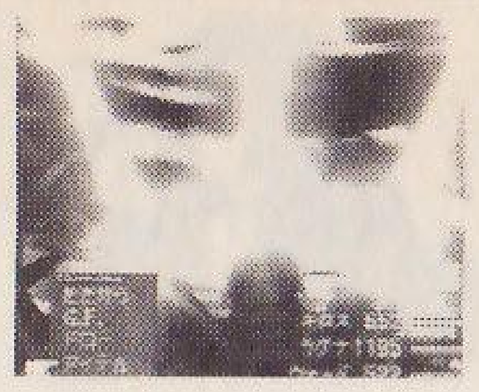
米光一成
よねみつ・かずなり
ゲーム批評編集部の方にポケモンカードで完全にうち負かされた悔しさをバネに生きる日々。「鳩よ！」なる雑誌で「やおい小説ブックガイド」を書いたりしてるので見てね。http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

ファイナルファンタジーⅧ批評⑥

「ファンタジーRPG」という看板を問い直すFFシリーズの岐路

CGムービーに魅了されるも制作側とユーザーの溝を感じさせる作品。リアルな人物表現もどこか感情移入できぬ空々しいものに。

耳成ハル　プレイ時間◆60時間



壮麗なグラフィックはユーザーに何を見せたか？

美しい、美しすぎる、目が眩むようだ。魔女イデアのアクリル質の黒髪が宙にひとひらふたひら波打ったかと思うと、するすると頭の中に吸い込まれていき、次の瞬間、凍るように冷たい表情。

メタリックな光沢を帯びる魔女イデアの白い肌は19世紀末に書かれたSFの先駆的作品『未来のイヴ』に出てくる機械人形ハダリーのようだった。人工的な官能美が背筋を寒くさせる。ゲームの中でこんな美貌にお目にかかるとは驚きである。スクウェアのグラフィック技術の底力を感じさせる圧巻の場面だった。

言わずもがなの超大作、FFシリーズの第8弾である。シリーズといっても毎回、登場人物は変わるし、世界観も異なり、システムもマイナーチェンジされる（今回はマイナーチェンジではすまないが）。ついにはファンタジーとしてはなんとなく似つかわしくない学園青春モノの設定で「人間たちの物語」を描くという。

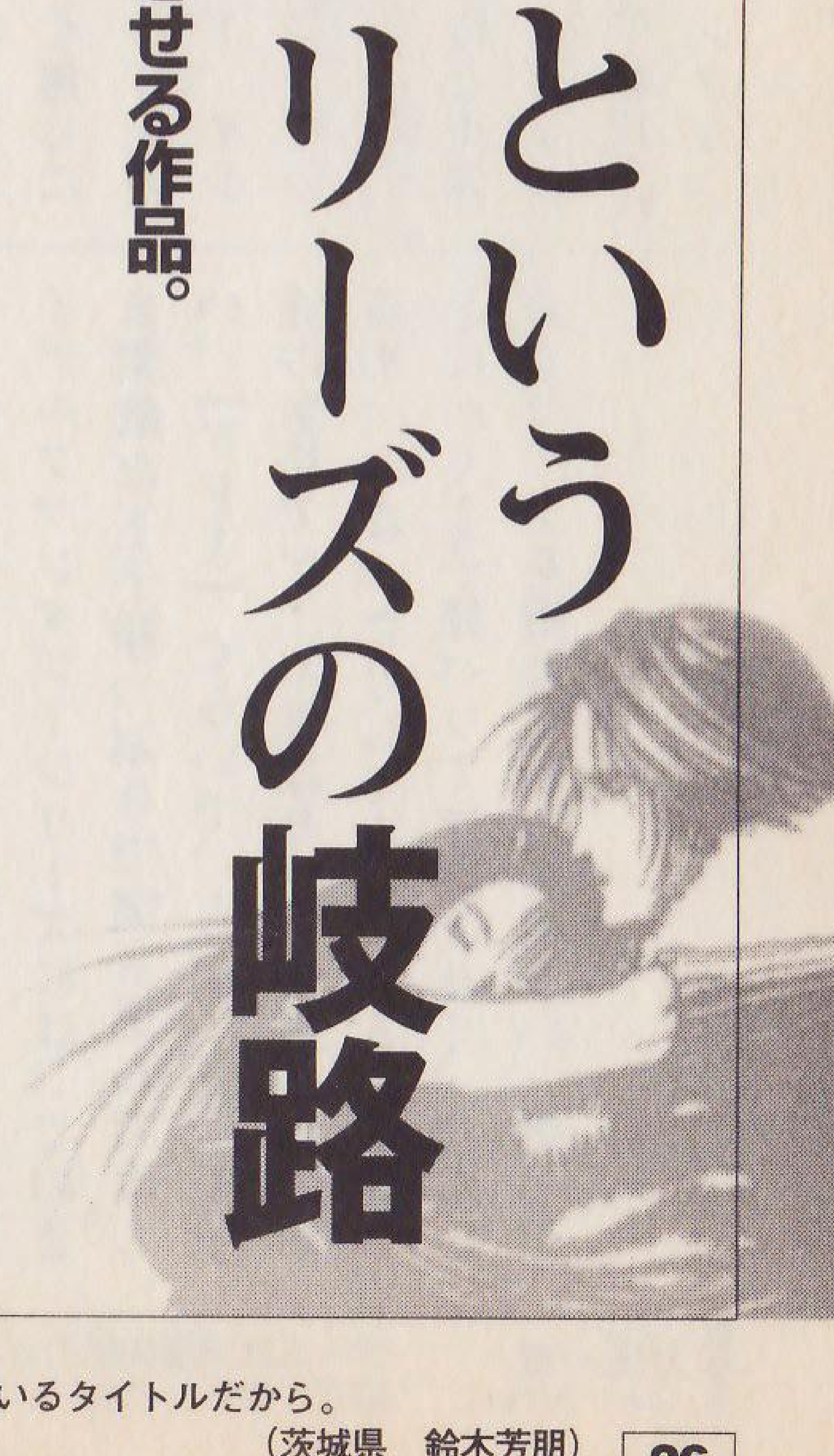
そんなシリーズとしての共通項が薄れつつあるFFの人気を変わらず支えているのは、もはや何か新しいことをやってくれる、すごいことを見せてくれるということに尽きる。そういう意味で『FFⅧ』はユーザーの期待に十分応え、新しいもの、すごいものを存分に見せてくれたのではないだろうか。

3等身から8等身へと変わったよりリアルなキャラクターの表現、ジャンクション、ドローなど複雑かつ深遠なシステム、そしてなによりも冒頭に述べた息を呑むような壮麗なグラフィック。『FFⅧ』は見た目にわかりやすい新しさ、すごさを次々と導入し、ヒット作をメガヒット作へと変える顔の見えないユーザーたちもうまく取り込んだといえる。

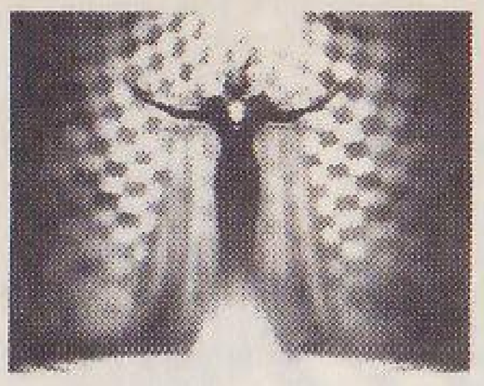
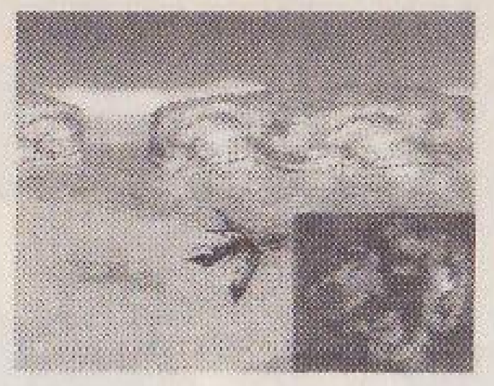
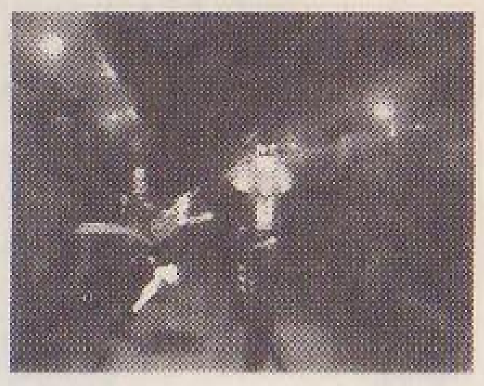
そのときユーザーはどこにいるのか？

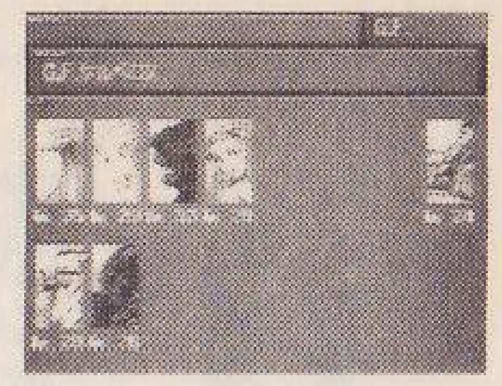
ただその次々と導入した新しいこと、すごいことが、残念なことにある意味これまでRPGの魅力とされていた部分をことごとく打ち消してしまった感がある。

たとえば3等身キャラで描かれていたなら、愛くるしいね可愛いねと思ったにちがいない登場人物たちのオーバーアクションや、若い2人の拙い恋愛模様も、8等身でああ生々しく表現されてしまうとこちらが気恥ずかしくなってくる。ゲームから完全



購入予定です　ポケットステーションを買ったので。あと、毎回楽しみにしているタイトルだから。
（茨城県　鈴木芳朋）

に離れて冷ややかに見てしまうのだ。形態が人間に近づき、リアルな表現を目指したことが、逆にキャラに共感しにくくなったというのはまことに皮肉な話である。

　また何かと物議をかもしている戦闘場面でのG.F.エフェクト。すでにご存じのとおり、『FFⅧ』ではこれまで召喚獣と呼ばれていたものが、G.F.と名が変わり、それをキャラクターにジャンクションする（要するに乗り移らせる）ことでいかようにもステータスを変化させられる。このジャンクションシステム自体はゲームの幅を広げるなかなかおもしろいアイデアなのであるが、いざジャンクションしたG.F.を発動させようということになると、長大なエフェクトの始まり。

　力を入れたのはわかるし、見せたい気持ちもわかる。だが、もう少しどうにかならなかっただろうか。あまりの長さ、退屈さに戦闘が終わってみると、次に自分が何をするんだったか記憶が抜け落ちてしまっている。ためしにG.F.が登場してから攻撃終了までどれくらいの時間を要するか測ってみた。するとリヴァイアサン、アレクサンダーなど長いもので40秒から50秒。G.F.召喚のたびに1分間近くまぬけ面でぼうっと画面を眺めるユーザーのやるせなさを制作側はどうして想像できなかったかが不思議だ。と思っていたら、某誌のインタビューで、G.F.エフェクトのオンオフ機能、もしくはショート版を制作する企画はあったが、時間の都合でできなかった、とあった。だが、この機能があるとなしではこの作品のイメージは大きく変わったように思う。次回作では間違いなく導入されることとは思うが。

　そして、キャラの成長とともにフィールドのモンスターやボスキャラが成長するというシステム。これは徹底的にフィールドで弱い相手に武者修行をし、度を越すほどレベルを上げ、それでもってボスキャラは赤子の手をひねるように倒すという遊び方をするユーザーにはまったく不評だろう。かくいう筆者もそうなので、あの爽快感、カタルシス感が得られないのは非常に残念であった。


それにしてもイデアの歳はいくつなんだろうか。もう結構いってるはずなのにこの肌のツヤ。お手入れのコツを教えてほしいわ。


　同様にこのシステムは主人公の成長物語というFFの核となる部分を揺るがした。成長させる意味がなくなってしまったのだ。今回このシステムのおかげで、戦闘シーンで「逃げる」というネガティヴな選択をした人は多いだろう。レベルを上げすぎると、おのずと戦闘時間が長くなり、レベルを上げなくても十分クリアできてしまう。ユーザーの目的を喪失させかねないこのシステムの導入の意味は重い。

　結局のところ今回の作品でFFシリーズは「ファンタジーRPG」という看板を保つのに難しいポジションを選んだ。少年の心をくすぐるような冒険譚を描く代わりに大人への入り口にたつ若者たちの淡い葛藤、いわくリアルな「人間たちの物語」を描き、キャラクターを育てる、もしくは動かす楽しみを殺いで、グラフィックによる巧みな表現を見せることに腐心した。それはFFシリーズに常に新しいこと、すごいことを求める読者のために試行錯誤した結果といえるかもしれないし、それによって誰もが度肝を抜かれたことは間違いない。しかし、全体的になにか疎外されたような、重苦しさがつきまとう出来であったことは否めない。この先、FFシリーズはどんな新しさをユーザーに提供してくれるだろうか。もうグラフィックだけでは無理である。

耳成ハル
みみなり・はる
1972年生まれ。趣味は花卉栽培。スピード感とスリルのないゲームをたらたらと遊ぶ。『ＦＦⅧ』のスケルトン調の世界に長くいたら土に触りたくなりましたね。

読者による『FFⅧ』インプレッション

本誌読者は『FFⅧ』の中に、何を見、何を感じたのか。ゲームクリア後に本誌に寄せられた批評を、一部ではあるが紹介していきたい。



これが21世紀ゲーム基準では困る

エンディングを見て、僕はホッとしていた。もちろん、「ホッ」という気持ちの中にはクリアできた喜びやEDムービーでの感動が含まれている。だが、不思議な事に「もうやらなくてもいいんだ」という思いが大部分を占めていた。この感情、何やら強制労働からの解放という雰囲気が漂っており、到底エンターテイメントを楽しんだ後とは考えられないものである。僕のこの不思議な気持ちの謎を解明する前に、まずは『FFⅧ』をきちんと分析してみたい。


さて、プレイした人は御存知の通り、『FFⅧ』は「映画的演出」という面で、現段階では間違いなく最高峰のゲームであろう。目を見張るOPムービーに始まり、息もつかせぬシナリオ展開、思わずじっと眺めたくなるグラフィック、それらへの感情移入をし易くするサウンド……。どれを取っても超一流の素晴らしさであることは誰もが認めるところだ。

また、賛否両論があるだろうが、個人的に今回のシナリオにはかなり好感が持てた。それはシナリオ全体を通して、学校を舞台に非常に生き生きとした、明るい雰囲気で展開されている事もあるが、最も大きな理由は、今回のシナリオがスコールとリノアの恋愛をテーマに一本筋が通ったものであることだ。この点では、各キャラクターとの繋がりがあくまで希薄であった為に、クラウドとエアリスとの演出以外は、セリフの羅列に終わってしまった前回よりもずっと分かり易く、ゲームを終えた今では清々しくさえ感じている。

けれども、映画的演出の目覚ましい進化に比べ、肝心のゲームとしての要素が余りにもお粗末であった事は、火を見るより明らかだ。その中で最も大きな不満は、モンスターとのバトルが圧倒的につまらない事だろう。モンスター自体に魅力がないことは言うまでもなく、各キャラクターがリアルな動作をする為に時間がかかってしまい、これがバトルを冗長な物にしている。そして冗長なバトルはシナリオ全体の流れからすると、単なる足止めにしかなっていない。この点は新システム「ジャンクション」の魅力ではとても埋める事の出来ない欠点だと言える。

更に言うと、このジャンクションシステムも余りに複雑で、プレイヤーにもなかなか覚えてもらえない為、制作者側が意図したバトルとは大きくかけ離れたものとなってしまっている。つまりユ

Photo　殿村誠士



ーザーにとってバトルは、モンスター（特にボス）が強く、システムも難解な、邪魔者にしかなっていない。これはＲＰＧの根底である「キャラクターを成長させる楽しみ」の否定であり、エンターテインメントゲームを目指している『ＦＦⅧ』にとっては大欠点である。

もうひとつ不思議に思う点は、前作『Ⅶ』であれほど不満が噴出したはずの「移動画面でのキャラクターの見辛さ」と「バトルでの召喚獣（今回はＧ．Ｆ．）の映像の垂れ流し」に関して、何ら対策が取られなかったことである。特に街やイベントでは、キャラクターが塵くらいの大きさになってしまう部分が随所に見られ、『Ⅶ』では見られた「キャラクターのカーソル表示」もなくなり、前作よりさらに不親切になっていた。このことはそのまま操作性の悪さに繋がってしまい、スムーズなシナリオ進行を妨げてしまっている。そして「ＦＦシリーズ」の特徴とも言える召喚獣は、最初こそ、その美しさに惚れ惚れしてしまう部分もあろうが、回数を重ねていくごとに見飽きてしまい、ゲームが進んでいくに従って、召喚獣自体に魅力を感じなくなり、Ｇ．Ｆ．の使用を控えてしまうのだ。召喚獣については前作にも同様の意見が出て「召喚獣映像がカットできるようにして欲しい」という希望があったにもかかわらず、それらを完全に無視した形になってしまっていたのは残念で仕方がない。

以上に挙げた改善点は、すべてゲームシステムから来るものである。何度も言うが、シナリオを盛り上げるための演出はゲーム史上最高のものであり、そのレベルは間違いなく映画と同等にまで肩を並べただろう。しかし『ＦＦⅧ』はゲームである。ユーザーは誰一人として、映画だと思ってソフトを購入しないだろうし、映画よりもゲームとしての価値を期待しているはずである。

それにしても、惜しいと僕は思っている。今回の『Ⅷ』を見ると、制作者側は僕らの予想以上にゲームシステムと演出の両立に努力していることが分かる。今は新時代のゲームへの過渡期なのだろう。演出に突出しているだけでなく、ゲームシステムとのバランスを考える。そのために、演出を控えることも必要であろう。僕はその勇気をスクウェアのＦＦ制作スタッフに求めたい。エンターテイメントのスタンダードにまで成長したゲーム業界の代表ソフトであり、ライトユーザーまでも取り込む影響力のあるゲームソフトならば、いつかはやってくれるはずである。だから、僕は厳しく言いたい。「これが21世紀ゲーム基準では困る」と。

（滋賀県　城田義隆）

とんがったゲーム『ＦＦⅧ』

「何なんだ、こりゃあ…？」というのが正直な第一印象。ジャンクションって何？　何で魔法を装備しちゃうの？　召喚獣を呼び放題みたいだけどいいの？　そして、何で僕のSeeDランクは3なのだろう？　正直言って私、雑誌の紹介記事は無視してました。意図的に。体験版もやってません。すべては白紙の状態で楽しみたいと思ったから。でも、まるで予備知識があるのを前提としているかのような難解さで、私の『ＦＦⅧ』は始まりました。

チュートリアルを覗いてみても、下手な電気機器の取説のように、具体的なイメージがつかめません。『ＦＦ』シリーズをすべてクリアして来た私としては、ちょっとショックでした。それでも「やってりゃあ分かるだろ」って感じでプレイし続けました。突然、制限時間を決めさせられて、中ボス戦の最中にゲームオーバーをくらい、逃げるのが嫌で倒せない相手を攻撃し続け、待機場所でいつまでたっても始まらないパレードを待ち続け、素直に指示通りに逃げてゲームオーバーをくらい続け……あぁ何て居心地の悪い世界なんだろう。独特の「やらされている」感覚。あいかわらず展開は強引だし、背景は行ける場所が分かりにくいし、試行錯誤を続けているとSeeDランクを下げられるし。美麗なグラフィックとそこそこな音楽と、何より『ＦＦ』でなかったら、とっくに投げ出していたかも知れません。そして、悪戦苦闘を続けて数十時間、やっとシステムの使い方が分かってきました。あ、魔法はこう使うのか、Ｇ．

F．はこう育てるのか、SeeDランクはこう上げるのか……。

そして二枚目中程までプレイして、初めからやり直すことを決意しました。システムもほぼ把握できたし、ゲームとのスタンスの取り方も分かったし、ストーリーの本筋もだんだん見えてきて、今からならこの身勝手な世界にも、どっぷりはまれそうです。

しかし、それにしても情報の与え方の下手な、ハードルの高い、とんがったゲームであることには変わりはありません。システムの複雑化、グラフィックの高度化、そして何より3D化が進むに連れて、ゲームはどんどん深く、狭くなって行くような気がします。個人的に『FFⅧ』を途中で投げ出した人を知っている私としては、俗に言うライトユーザーの何割がこのゲームを咀嚼し尽くせるのか心配です。『FF』というビッグタイトルにして、この難度。これが市場に冷水を浴びせる結果にならないことを願って止みません。あ、そっちの方は『DQ』があるから、『FF』は思い切りとんがってていいのかな？

（岐阜県　岩本吉行）

『FFⅧ』、一つの続編RPGとしての評価

自分はよくいる「PSからのスクウェア嫌い」の一人ではあるが、『FFⅧ』に関してはPSの二作目の『FF』ということもあって、前作の不満点を解決してくれることに期待していた。以下はそう思ってプレイした後の批評である。

まず、システムについてだが、今回のG．F．を装備してアビリティを覚えていくというものには好感が持てた。G．F．自身が成長していくので、それぞれのG．F．に個性とキャラクターとしての存在感がある。クリアしてから取り残したG．F．を探した人も多いのではないだろうか。

だが、今回大きく変更された魔法関連のシステムについては疑問が残る。まず、攻撃魔法の威力が余りに弱く、ただジャンクションして能力値を上げる道具になっていること。全編を通して回復以外で魔法を使ったのは数えるほどしかなかった。

それに関連して戦闘においては、魔法や通常攻撃に比べてG．F．が強すぎるという問題点があげられる。G．F．は使用回数に制限がない上、代わりに攻撃を受けてくれる盾にもなるので、タイミングを計る必要もなく、取り敢えず呼び出しておけば、ザコ敵との戦闘は簡単に凌げてしまう。今までと違い、戦闘における役割分担の意味合いが薄いため、皆が皆G．F．を呼び出し続け、結果的にほとんどの戦闘が単調で味気ないものになってしまった。

次にストーリーについてだが、自分には、クリアしても「『FFⅧ』って結局何だったの？」という印象しか残らなかった。まず、この作品では主人公の心のテーマがはっきりと描かれていない。例えばサイファーが処刑されたという知らせを受けて、皆がサイファーについて語るシーン。それまでに無表情でクールな印象を与え続けて来た主人公が、突然皆の言動に拒否反応を示し、子供のように捨て台詞を残して、その場を出ていってしまうところで、その唐突な主人公の変化に唖然とした。無表情で、非社交的という「普通ではない」主人公を設定したのなら、何故主人公はそうなったのか、そしてそれがどう変わっていくのかを描くべきなのに、この場面はまったくその点に関係がなく、面食らってしまう。前述の捨て台詞、「俺は過去形にされるのは嫌だからな！」というのも、何が言いたいかは分かるのだが、全体のストーリーの流れを無視していて、思いついたことをそのまま入れ込んだような印象が残る。また、サイファーが魔女の騎士になった理由が描かれていなかったり、宇宙で魔女アデルの封印がいとも簡単に解除されてしまったり、といったストーリーを構築する上で、疑問が残る部分もある。とにかく全体の話の都合で細部が適当に設定されているような印象を受けた。

物語に「説得力」を持たせるためには、細かいところをおざなりにしてはいけない。これでは、「所詮作り話」の域を出ないだろう。





また、とにかくゲーム全体のテンポが悪いのには閉口させられた。人に話しかけると必ず相手の身振り手振りが始まり、それが終わるまでは動けない。リアリティを持たせるならば、とってつけたようなジェスチャーをさせるより、もっと人間味のあるセリフを人々に語らせた方がよっぽど存在感があると思う。

そして既に『FF』の顔となったグラフィック。これについても不満が残る。確かにムービーシーンは間違いなくPSで最高峰と言える出来映えで素晴らしいのだが、問題は戦闘シーンやフィールド画面との落差である。アップになった時の顔をムービーと比べると（比べるなと言っても無理があるだろう）、どうしても見劣りしてしまう。また、街などの背景に凝りすぎたせいで、どこに行けば画面が切り替わるか分からなかったという、かなり御粗末な問題点も前作から改善されていない。今後は街の中でもカメラアングルを変更できるようにするなどの工夫が必要だろう。

少々話はそれるが「映画的なゲーム」を作ろうとしている制作者の方に提言させてもらうなら、今の状況では映画のようなゲームを作ることなど最初から不可能だと言っておく。何故なら、ゲームにはプレイヤーに「現実」を感じさせ、話のテンポを崩すロード時間がつきまとうからだ。映画を見ている時、真っ黒な画面に映った自分の顔を見る機会などないだろう。この問題を解決しない限り、スムーズに「映画」の部分にのめりこむことは出来ないと思う。

カードバトルなど、流行の機能を取り入れていたりと、プラスの部分を増やそうといった試みは見られるのだが、結局マイナスの部分を改善しようという向きはほとんど見出せなかった。前作の不満点を改善するというのも、非常に重要なことであるはずだ。そうして離れていったSFC時代のファンを取り戻すことを考えた方が、発売日の前日に、テレビ番組でRPGなどをやったこともないような女性リポーターにムービーシーンを見せて黄色い歓声をあげてもらうよりも、よっぽど有意義だと思うのだ。

（愛媛県　邪道王ゴリアテ）

初心者には厳しかった作品

私は『FFⅧ』で初めてRPGをやりました。御多分に漏れずCMの美しいムービーにつられ購入した訳ですが、そんなライトユーザーの視点から見ると、『FFⅧ』は大分悪い方向に裏切られたゲームでした。RPG初心者なのでゲーム性に関してアレコレ言うのは避けたいのですが、ジャンクション等の複雑なシステムへのとっつきにくさは否めませんでした。チュートリアルや説明書にもっと力を入れる等、「大作」ならばもう少しライトユーザーへの配慮に気を遣ってもらいたかったです。

けれどイザ始めてみれば、謎解きの楽しさや、強い敵を倒した時の喜びなど、一通りRPGの楽しさというのは味わえたと思います。戦闘もすぐに入り込めて楽しめました。特殊技はゼルのデュエルなどにとてもお世話になりましたし、G．F．も多彩で格好良かったです。けれど、G．F．はキャラとの相性が低ければ、ほとんど召喚することはなく、召喚すれば毎回同じシーンを30秒も見せつけられて少々食傷気味でした。ドローシステムそれ自体は良いとも悪いとも言えないのですが、どんなに魔力を上げても、一度に9つまでしかドローできないことは（それが面白さなのかも知れませんが）不便に感じました。そして苦労してドローしたり、お金を払って手に入れた魔法（アルテマ！）を、ラスボス戦でいとも簡単に異空間に飛ばされた時は倒れそうになりました。

ゲーム自体に関しては、初心者のわがままな意見だったかも知れませんが（すみません）、ゲーム以上に失望したのはシナリオでした。私は『FFⅧ』には、ゲーム：シナリオ（ムービー）＝5：5くらいの割合で期待していたので、本当にあのシナリオにはがっかりしました。まず主人公たちの戦う理由からして中途半端です。最初はガーデン（SeeD）の任務ということで納得できますが、2枚目で明らかになる「リノア以外は全員同じ孤児院の出身だった」という展開は少し無理

があるように思えます。記憶をG．F．に奪われていたという割には、アーヴァインに指摘された途端に全員が思い出したり、後に登場するサイファー（ドールでG．F．をジャンクションしたはず）はそのことを覚えていたりと、細かい所で辻褄が合いません。そして「幸せになるため戦い」と言って、兵士（人間）までも殺していくことに対して、彼らは「戦うことしか知らない」と言い、リノアの「戦わないで済む方法はないの？」という意見も、後半はすっかり影を潜めてしまいます。人殺しはRPGのお約束なのかも知れませんが、深く思い悩みもせず戦い続ける彼らには、余り共感できませんでした。

　更に悪役も演出の力点がズレていたように思えます。一枚目であれだけ「イデア」を美しく恐ろしい存在（ムービーには感動しました）にしておきながら、三枚目になって彼女は黒幕のアルティミシアに操られているだけだったことが分かります。けれどアルティミシアに関しては、キャラクターの掘り下げも、ムービーもなく、あのギザギザポリゴンでしか登場しないので「ただの敵」になってしまい、ラスボス戦には何のドラマ性も、見出すことが出来ませんでした。OPではスコールと因縁のライバル風であったサイファーも、「魔女の騎士」という夢が説明不足で、三枚目まではただの中ボス（しかも弱い）。四枚目に至っては、最初に少し登場したきりで、EDでいつの間にか更生しています。スコールは後半リノアに夢中で、彼のことは気にも止めていませんし、この人は別に登場しなくても良かったのでは……と思ってしまいました。

　そして、物語の核となるスコールとリノアの関係は、CMであれだけ大見栄を切っておきながら、余りにもお粗末なものでした。二枚目までスコールはリノアのことを何とも思っていなかったはずなのに、三枚目で何の前触れも伏線もなしに、彼のリノアへの愛が大爆発します。しかし、ユーザーにしてみれば、突然過ぎて置いてけぼりです。その後のフォローも皆無で二人の愛は燃え上がるばかり。その展開に説得力がないため、先に進めば進むほど、私のテンションは下がっていきました。このゲームで感じて欲しかった「愛」とは人間愛でも家族愛でもなく、自己満足的な恋愛（恋愛が悪いと言っているのではありません）だったということでしょうか。EDでスコールは笑っていましたが、私にはただのサムい男にしか見えませんでした。

　私のRPG初体験は、ムービーと曲につられ買ってみれば、初心者に厳しいゲームと低級のシナリオが待っていたというものでした。本当に期待していたので失望感も相当です。商品としては優秀なのでしょうが、FFがゲームと映画の融合を目指すのなら、CG技術だけでなく、ゲーム性やシナリオも高めていかなければ本末転倒だと言いたいです。

（神奈川県　オトリブルー）

『FFⅧ』はどのように進化したのか


　『FFⅧ』に対しての感想の総合的な傾向には一つの特徴があります。それは面白かったとする人と同様に、つまらなかったとする人が確固とした理由を持っているという点です。感想というのはもちろん人それぞれですが、この二つの意見を比較してみることで正確に『FFⅧ』を捉えられるのではないでしょうか。

　まず面白かった人、つまらなかった人の両者で一致している意見としては、ムービー、ゲーム中の画面等のビジュアルやサウンドのクオリティーが非常に高い、プログラム技術が高いという点があげられます。ゲーム制作者の視点から見てもそれは疑いのない所で、業界トップレベルであると言えます。ここまでは異論のない所です。

　では面白かった人、つまらなかった人の意見の相違はどこにあるのでしょう。それはゲームをゲームとしてならしめているシステムそのものと、FFシリーズのようなタイプのRPGでは重要視されるストーリーに何か問題があるように思われます。それではゲームシステム上、幾つかの気になる点を見てみましょう。

・ジャンクション





新システムであるジャンクションシステムですが、少なからずわかりにくいという意見がありました。これは各要素を階層構造にしたところにわかりにくさがあるのではないかと思います。例えば、魔法を装備したい場合、「キャラクター→G.F.→Jアビリティ→魔法」以上のステップを踏まないと魔法を装備することができません。インターフェイスにこの階層を意識した工夫があれば良かったと思います。また、「魔法を装備する」という概念がイメージし辛いところにもわかりにくさの要因があると思われます。しかし、ゲームを通して付き合うシステムなので、「習うより慣れる」ことで多くのプレイヤーはこの問題をクリアしているようです。

・戦闘の長時間化

素晴らしいエフェクトと引き換えに戦闘に要する時間が長くなっています。確かに見応えのあるものですが、流石に何度も見ていると飽きてしまいます。短縮されたエフェクトを用意するなどの心配りがあれば良かったのではないでしょうか。更に今回のシステム上重要な「ドロー」も戦闘の長時間化に繋がっています。

・ミニゲーム

ゲームの各所にミニゲームが挿入されているのですが、このミニゲームがストーリーの雰囲気と全く合致しておらず、違和感があります。ストーリーの中にもっとしっくりくるようなものを用意すべきではないでしょうか。『FF』シリーズの様な雰囲気を大切にしている作品中にそういった配慮が欠けているのは残念に思います。

・ゲームバランス

今作ではキャラクターのレベルアップに合わせて敵も強力になっていくような調整がされていますが、この調整が必ずしも上手くいっているとは言えません。特にキャラクターのレベルが必然的に高くなる後半になるほど顕著になる傾向があります。

では、次にストーリーはどうでしょうか。ストーリーは最も意見の分かれる所で感想も人それぞれだと言えます。しかし、或程度客観的に捉えることが可能だと思います。まずゲームを始めてすぐに気がつくのは「キャラクターの口調が幼稚」であること。等身の高いキャラクターの印象があるために、非常に強くそのように感じます。また、ミニゲームのところでも述べたのと同様、ストーリーと挿入されるムービーとの間に「空気感のずれ」があるのではないでしょうか。ムービーのクオリティーが非常に高いため、その映像から「その場面の空気」や「キャラクターの心情」までもが感じ取れます（これはすごいことですね）。ところが、ゲーム中の会話シーンでは微妙に食い違った印象を受けてしまいます。これはクオリティーが高いがゆえの要求だとは思いますが、「キャラクターの口調が幼稚」であることも、その要因の一つではないでしょうか。

もう一つの問題点は、サブキャラクターのバックボーンが希薄で、希薄であるが故に行動理念が分からず感情移入しにくいということがあると思います。ぱっと見のキャラクター性だけではストーリーに流されている印象しか受けず、各キャラクターの感情などが伝わってきません。いわゆるキャラ立てに余り成功していない。メインキャラに焦点を絞る為に切り捨てたものとも考えられますが、サブキャラクターの描写次第でストーリーや世界観に「厚み」が出るものですから、やはりこれは不足していると思います。ストーリー展開そのものは、捉え方によって意見の分かれる所であり、何よりまだ遊び終えていない人のためにも、ここでは触れずにおきます。

以上でひととおり、『FFⅧ』を検証してみましたが、この時点で結論をだすとすれば、「ビジュアル、プログラム技術の進化に、システム、ストーリーが追いついていない、アンバランスな進化である」と言えます。ビジュアル、プログラム技術にゲームそのものが支えられているということ以上に「引っ張られている」という感じがしました。

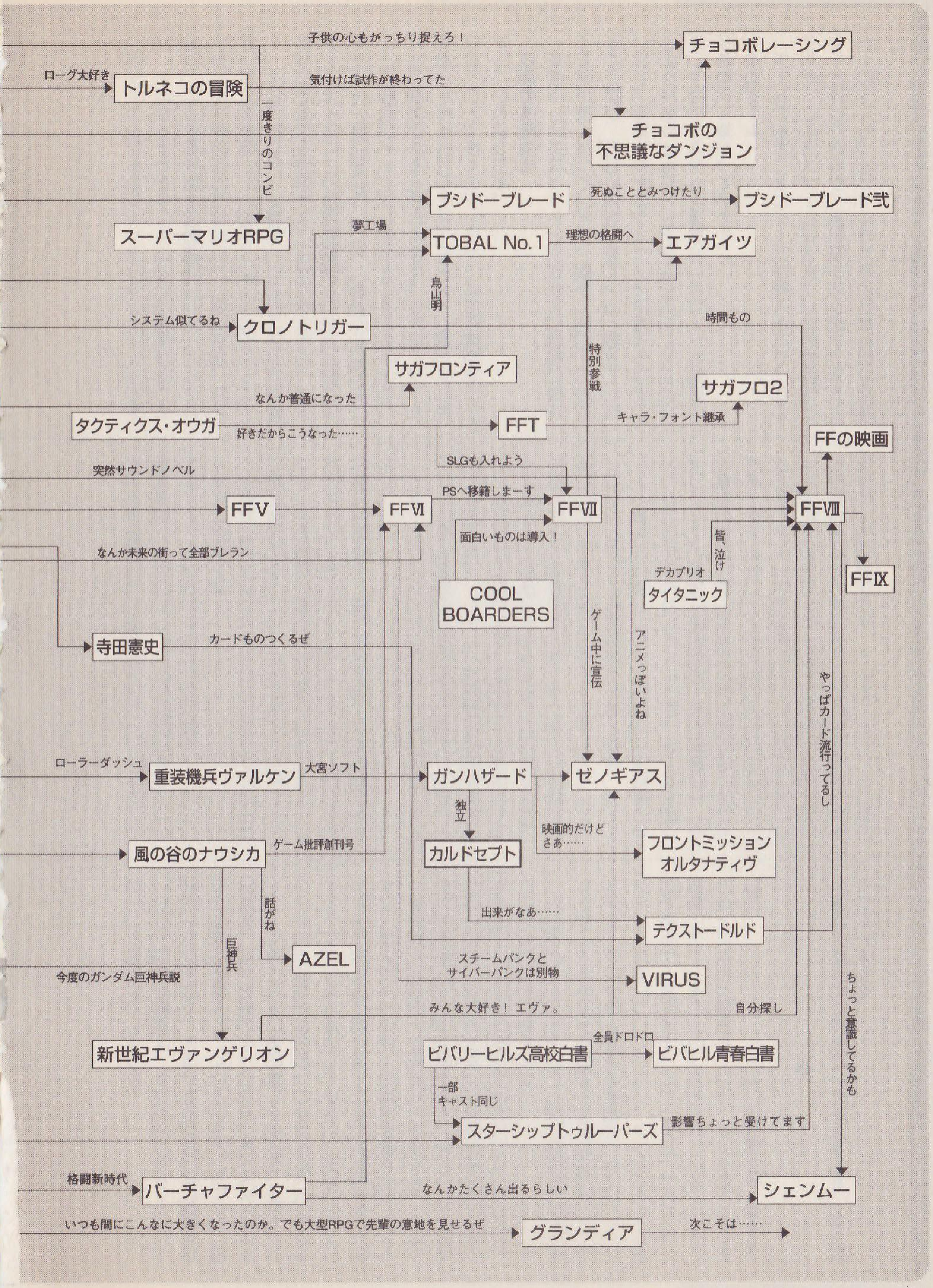
（神奈川県　岡本稔）

◆

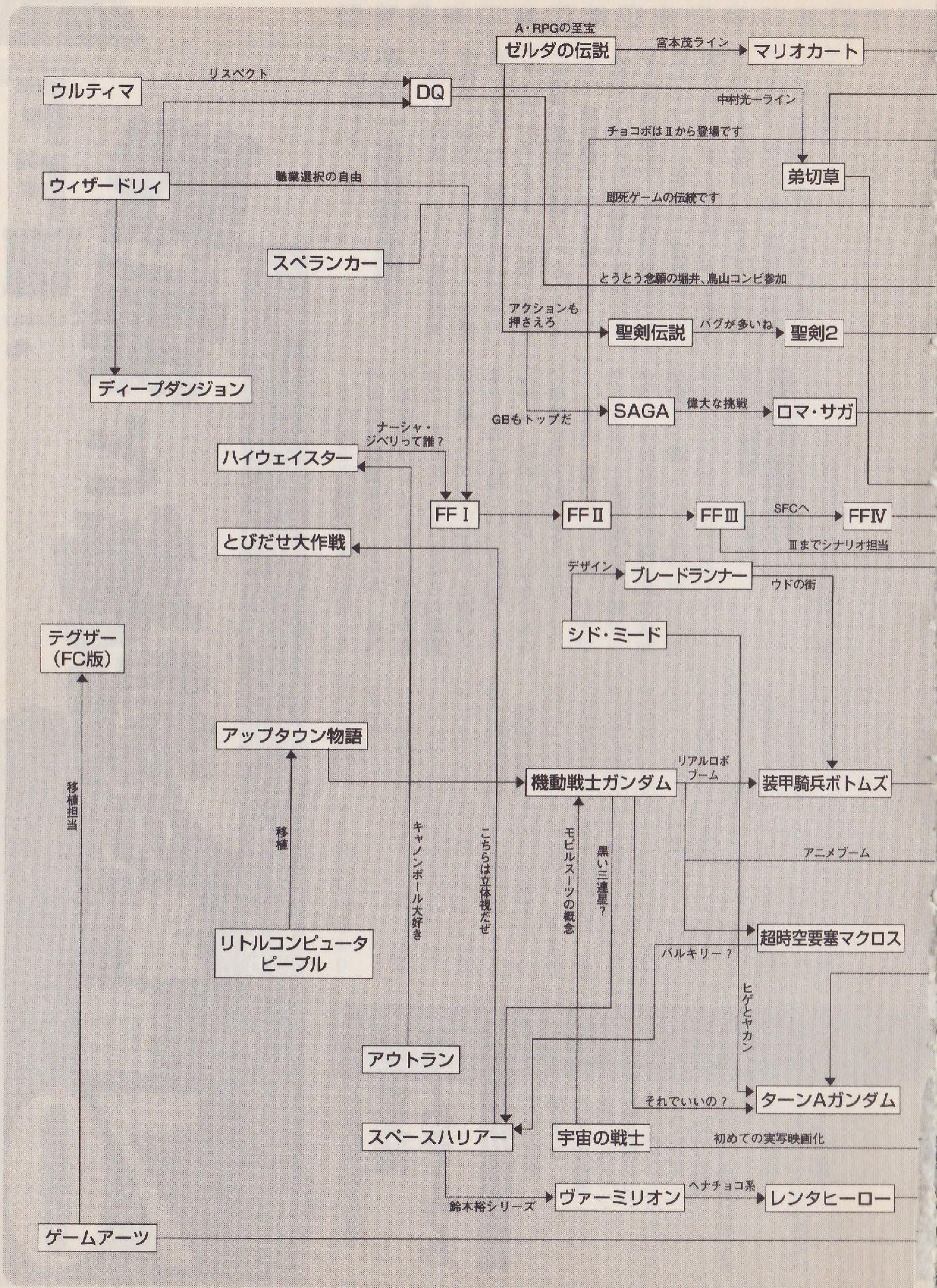
他たくさんのご投稿をいただきました。有り難うございました。

スクウェア作品と諸々の作品の相関図

注）これはあくまで相関図であり時間軸は必ずしも正確ではありません。



購入していません　っていうか、プレステ持ってません（笑い泣き）。　（高知県　藤本将景）



購入しました!! PSを持っている人の使命のようなもの。 (静岡県　けんたん)

特命リサーチ 20XX

『FFⅧ』、戦慄と地獄の激闘70時間

言わずと知れた超大作『FFⅧ』。ならばプレイする側も体を張ろうじゃありませんか。編集部一のコワルスキー野郎、バイキング松井が70時間で『FFⅧ』クリアを目指す無謀な挑戦に出た！ その結果や如何に!?



プロローグ
その一言が死を招く

'99年2月某日、ゲーム批評編集部内で「週刊プレイボ〇イ」が話題にのぼった。同誌2月16日号の「ファナルファンタジーⅧ 感涙と至福の激闘70時間！」という記事だ。発売前の『FFⅧ』を一足お先にプレイした記者の体験談をまとめた記事で、雑誌が発売されたのがソフト発売の一週間以上も前とあってか、ネガティブな意見はほどんどない。それどころか『FFⅧ』のことを「世紀の大作」としてを誉めて誉めて誉めちぎっているのである。

この記事に遺憾の意を表明したのが松井編集部員。「これ、本当に70時間プレイしたんですかねぇ？ それに、どうせなら70時間ブッ通しでプレイしないと面白くないよね」と厳しい一言を放った。しかし、その一言が、とんでもない事態を巻き起こそうとは……。

「それ、面白いじゃん。ウチでやろうよ」と斎藤編集長の鶴の一言で、あわれな松井編集部員は70時間ブッ通し『FFⅧ』プレイをすることになったのです……。

プレイ開始〜14時間
地獄の逃避行

……というわけで松井です。'99年3月21日、チャレンジが始まりました。

まずはソフトを立ち上げ、しばしオープニングデモを見物。で、プレイスタート。第一声は「いきなり保健室かよ！」だった。

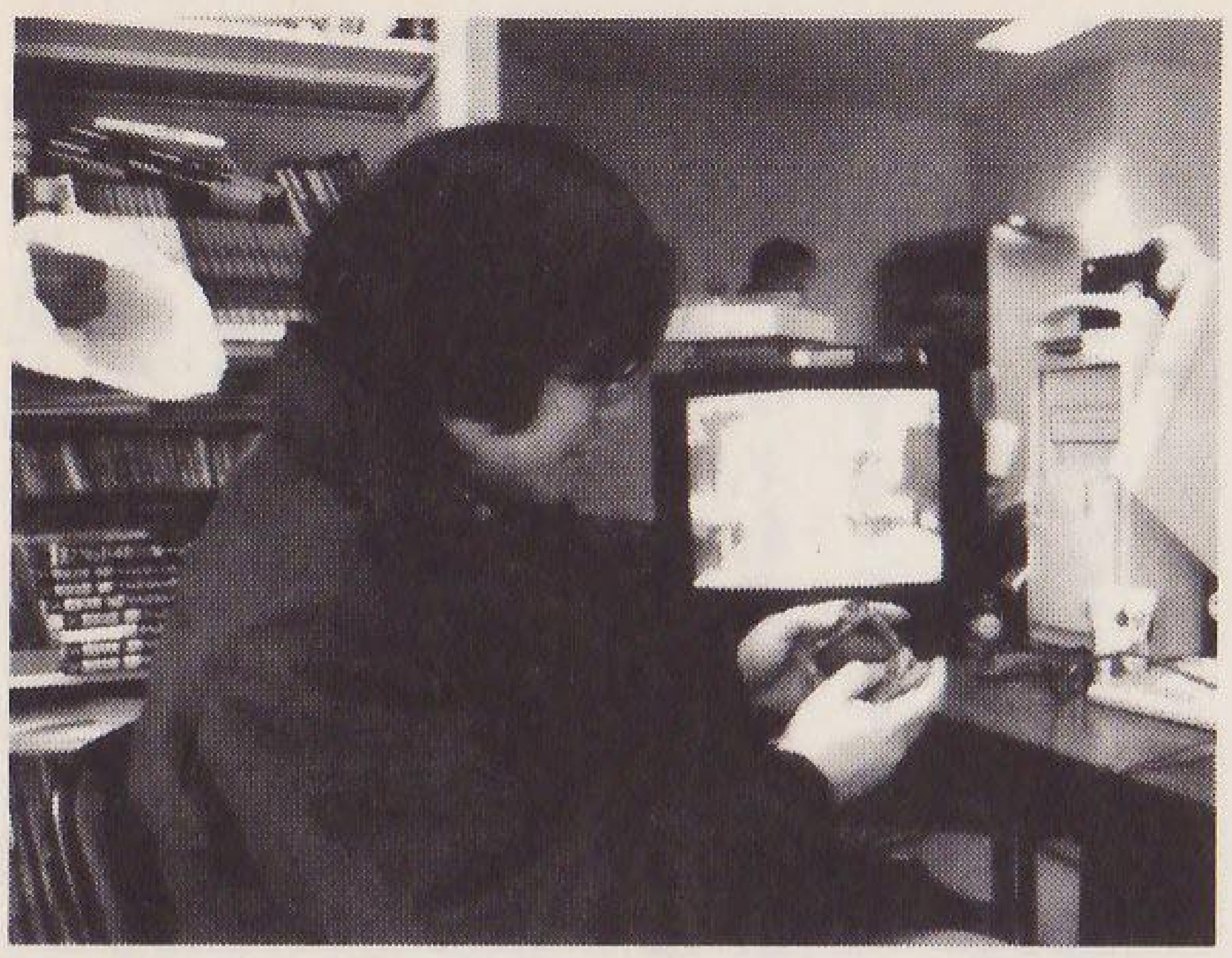
最初に言っておくと俺はもともとシューティング&アクションゲーム好きのアーケード野郎で、RPGは大の苦手。最後に遊んだRPGは、SFCの『ソングマスター』（ラスボスがクレヨンで描いた落書きみたいな凄い作品）だ。だから、いわゆるFFシリーズのお約束とか「ケアル」とかの魔法の名前は当然、RPGの進め方からしてほとんど分からない状態

バイキング松井の激闘70時間
急急生滅タイムテーブル
'99年3月21日

16:00	プレイ開始。
16:30	初セーブ
16:40	初めての戦闘
16:56	初レベルアップ
17:10	炎の洞窟クリア
17:13	パッドをデュアルショックに変更。
18:00	セルフィ登場。
19:50	SeeD認定試験に合格。
20:00	リノア登場。
20:15	キスティスが18歳ということに驚く。

購入予定です 新品で買うのはいろいろな意味で嫌なので発売日には買わない。中古で3,980円くらいになったら買ってもいいかな？
（兵庫県　OK2）

だ。おまけにマニュアルとか説明とかを読むのが大嫌い。そこで、ゲームの説明もそこそこに、本能の赴くままにガシガシ先に進むことにした（後になってこれが不幸を呼ぶことになるとは……）。
　プレイ開始から5時間、順調にゲームは進む。しかし、意外なライバル出現。それが眠気だ。プレイ開始した時点ですでに14時間も寝てない状態だったので、眠い眠い。デフォルトで目が閉じてしまう。バールのようなものでこじあけないと目が開かない。
　日付変わって22日、プレイは順調なのだが、とにかく眠い。さらに気分転換でちょっとだけ遊ぶつもりの『スーパーストリートファイターⅡX』とか、ネオジオポケットカラー「キング オブ ファイターズ R2」などに逆にハマってしまう事件などがあったが、なんとか踏みとどまってFFに集中する。
　そして夜が明けようとする午前6時ごろ、ディスク2枚目に進む。「なんだ、ぜんぜん余裕じゃん」などと言いつつカップラーメンを食す。すると、満腹になったせいか急激に眠くなり、仮眠を取ることにした。友人、知人、仕事で会った人、まったく知らない人など計500人ぐらいの人から「松井く～ん！」と呼ばれるという歪な夢を見る。


ネオジオポケットで遊ぶ松井。「ＦＦやれよ！」。

14時間～56時間 天国の日々

　仮眠から目覚め、すぐさまFFをプレイ。途中、ライターさんから電話がかかってきて、少し『FFⅧ』について話す。すると、いかに自分が間の抜けたプレイをしているかを知らされた。戦闘をほとんどG.F.に任せ、ドローを全然してなかったのである。どうりで戦闘がサクサク進むと思った。積極的にドローすることを決意（遅いよ）。
　そして3月23日。ミサイル基地自爆のイベント。そこで悲劇が待っていた。そのイベントをクリア後にパーティが全滅。ミサイル基地のボスと再度対戦するが、なぜか勝てない。何度やっても勝てない。イライラが募る。すでにクリアしたところを改めてプレイするのは、運動会の100ｍ競争で全力疾走してゴールしたら実はフライングでもう一度走らされるってくらい面倒なこと。しかし、面倒がってプレイが雑になり、やはり勝てない。寝不足のせいもあって、イライラは山積、もはや発○寸前であった。
　その後も、ゲームオーバーになったり手間のかかる作業をさせられると、辺り構わず火を放ったり全裸で踊りだしたくなる時計じかけのオレンジな衝動に駆られた。あたかもドラえもんが「地球破壊ばくだん」を出す時のような精神的に追いつめられた状況だ。以前

22:25 ニセ大統領と戦闘中、初リセット。
22:50 ティンバーの街にてネコ発見。戯れる。

3月22日

0:30 ラグナ編が始まる。
2:00 気分転換に「ネオジオポケットカラー」で遊ぶ。
2:45 アーヴァインが仲間になる。
4:05 魔女イデア登場。
5:08 イデアと戦う。初めて戦闘不能者を出す。
5:15 ディスク1枚目終了。2枚目へ。
6:00 仮眠を取る。
18:00 プレイ再開。
18:30 礫のスコールをいたぶるサイファーのシーン。
19:30 ライターさんから電話。『FFⅧ』のアドバイスを受ける。
19:45 ドローの重要さに気づき、大慌てでドローしまくる。
22:15 他の仕事のため中断

3月23日

0:00 プレイ再開。
0:50 バラム・ガーデン内にてパーティ全滅。ミサ

購入していません　もう発売しているとは知らなかった。（神奈川県　陳）

テレビで見た、不眠記録に挑んだアメリカのラジオDJが、記録達成するも精神に異常を来たし、自我崩壊、一家離散、果ては孤独と絶望の中に自殺したという悲しい話が思い起こされた。

ゲームの方も、序盤でG．F．の育成とドローを怠ったためか、戦闘に苦労することが多くなった。もはや気力と根性だけが俺を支えていた。俺とFFとの意地比べだった。

そんな修羅の時間が流れる中、ストーリーはいつの間にか宇宙スケールにまで拡大。聞き慣れたフェイ・ウィンの「アイズ・オン・ミー」が流れる中、23日が過ぎていった。

56時間～70時間
シン・レッド・ライン

24日。眠い、だるい、かったるい。生きることすら面倒くさい。プレイしながら意識が遠のくこと多数。「ボクは気球に乗ってFFのない遠くの国に行くんだ……」といった世迷い言を吐いたり、突然「大都会」を熱唱したり、つまらないことで異常に爆笑しだしたり、指紋の数を数え出したり、ボールペンに話しかけるといった奇行も目立つようになる。

俺はここで終わってしまうのか？　そんな疑念が浮かんだ。しかし、3枚目のラスト付近がどうしても解けず、挫折しそうになった時、松平女史が助言をしてくれて先に進めた。強力になって帰ってきたサイファーに何度挑戦しても勝てず、投げ出しそうになった時、斎藤編集長がampmに置いてあった全種類の栄養ドリンクを差し入れてくれた。古庄さんや岡田君が原稿を手伝ってくれた。俺の理不尽な八つ当たりに対しても、ヤマウチ君や小野塚君や並河さんは黙って受けて止めてくれていた。

みんなが俺のことを気遣ってくれる。みんなが俺を期待している！　みんなの期待のためにも、俺はクリアを目指す！　死んでもクリアしてみせる！　たとえ世界中が敵になろうとも！（byスコール）

……しかし……俺は「がんばる」という言葉が大嫌いだ（byサイファー）……というわけで、ディスク4枚目のアデルに勝てず（リノア殺しまくり）ウロウロしている時点で70時間が経過。無念のタイムアップとなってしまいました……。

エピローグ
戦い済んで気が触れて

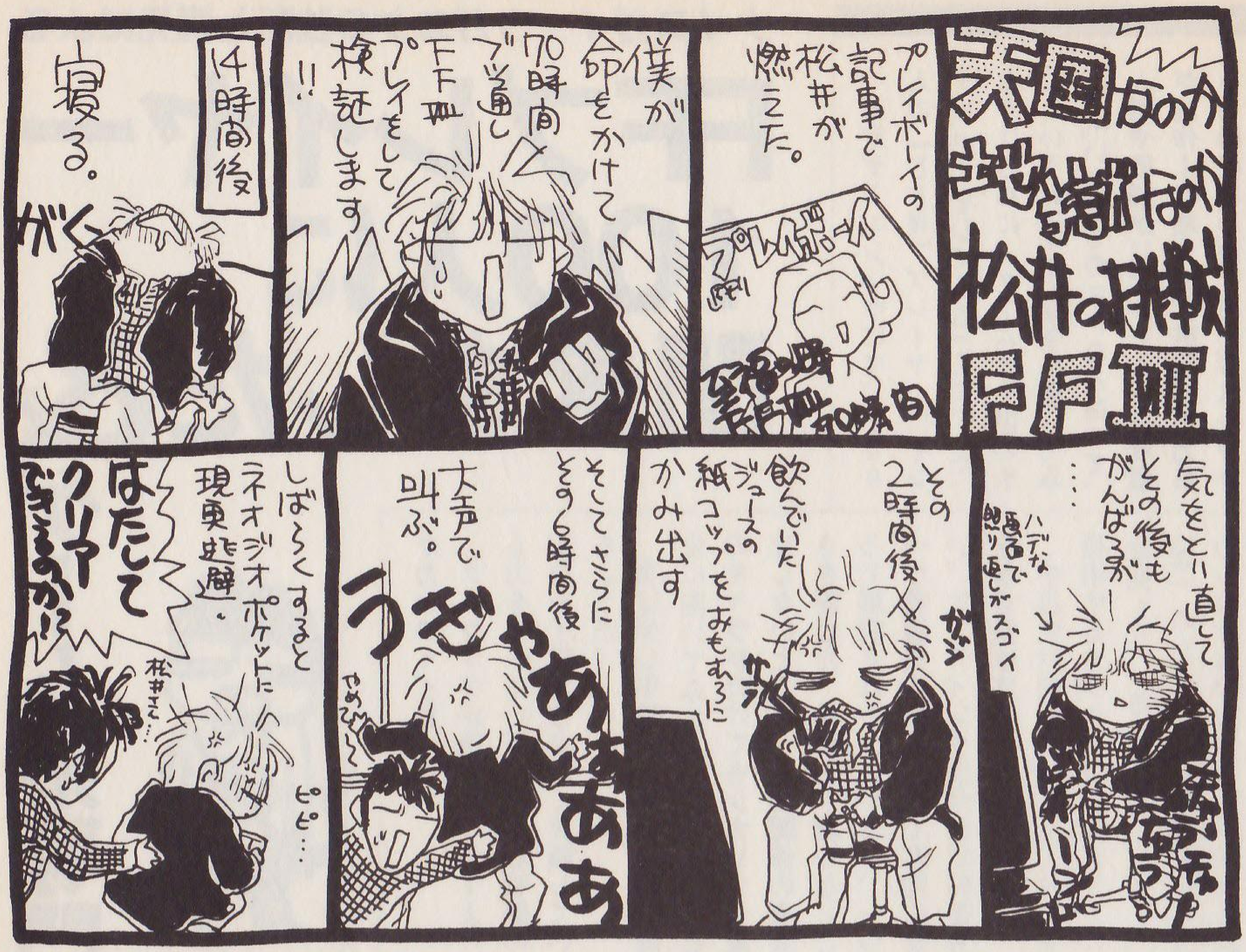
プレイを振り返ってみると、やはり早解きを目指す余り、キャラ育成をおろそかにしたのが最大の敗因といえるでしょう。また、G．F．の収集方法や便利な裏技などを知らないままプレイするなど情報収集を怠ったことも致命的でした。メッセージも飛ばしがちで、話が分からず次にどこに行けば良いのか分からなくなったことも……。さらに「おうえん」のための連射パッドのせいでメッセージを飛ばしたこともあり、「道具は使う人次第で善にも悪にもなる」という先人の言葉がいたく身に染みた次第である。

あと、人間は寝ないとやっぱり死ぬと思った。

そして、「ゲームは一日一時間」

1:15	イル基地自爆前からやり直し。
1:30	再度ミサイル基地ボス戦。再度パーティ全滅。自爆時間を間違えて10分に設定し、リセットする。
1:32	4度目のやり直し。
2:15	やっとバラム・ガーデン復帰。
3:40	変なオイル野郎に全滅させられる。
4:30	ノーグで全滅。
4:50	ノーグで2度目の全滅。
5:00	魔法のランプを使うと、いきなり戦闘が始まり、全滅。
7:04	スコールとリノア再会。
8:05	雷神と戦闘。ジャンクションし忘れていてリセット。
11:00	再びサイファーと戦う。
11:10	ガーディアンの「おうえん」を効果的に使うため、連射パッドを使い始める。
11:50	イデア戦、デス2連発で全滅。
13:00	編集作業で大トラブル発生。しばし中断。
14:10	プレイ再開
17:00	いつの間にかイデアがパーティに入っていて驚く（ちゃんと文章読めよ）。

購入しました!! 迷っていましたが、コンビニで見つけて速攻で買いました。でもスコール君は非常に感情移入しにくいキャラクターで、物語が私の元を離れて一人歩きしてしまっているような…。（大阪府　かどまじんDK）



という高橋名人の言葉に耳が痛いと思った。

さらに、「ゲームはつらい思いをしてまでやるもんじゃない」とも思った。

最後に、「俺はRPGに向いてない」という結論に達した。

そんな様々な教訓を『FFⅧ』は俺にもたらしてくれました。いろいろ大変だったけど、この70時間は決して無駄ではなかったと思います。ありがとう、本当にありがとう『FFⅧ』! そして、さようなら。

……というわけで、幾多の戦場をくぐり抜けてきたさしもの俺も、スクウェア渾身の超大作『FFⅧ』には残念ながら屈する結果となりました。しかし、覚えてろよ。この借りは『FFⅨ』で倍にして返すことにするぜ! ……えっ、それってやっぱり、また70時間ブッ通しでプレイするってこと? **ヒィィィィィィィィィィィィィィィ!**

（バイキング松井）

時刻	
20:45	宇宙へ。
22:00	宇宙船に乗り込んだスコールとリノアが「ヒゲダンス」してるように見えて20分ぐらい爆笑する。
23:55	例のフェイ・ウォンのCMソングが流れるシーン。
3月24日	
1:30	先に進めず、松平女史に電話で聞く。
2:30	3枚目のラスト近くで停滞。
3:00	風神&雷神のメカにどうしても勝てない。
4:30	8度目のチャレンジで漸く勝利。
4:45	そしてサイファー登場。全滅。
5:30	サイファーに4度目のチャレンジ。ついに勝利。
6:00	ディスク4枚目に入るも、どこへ行って良いのか分からず、迷う。
8:00	アデルに勝てない。
10:00	アデルにどうしても勝てない。
12:00	やっぱりアデルに勝てない。
14:00	プレイ開始から70時間経過。タイムアップ。

購入予定です いずれは買うと思うが、発売日に買うかどうか分からない。『FF』は『Ⅲ』〜『Ⅴ』あたりが面白かった。CGより、シナリオ部分にもっと力を入れて欲しい。（兵庫県　北野義弘）

ナイスガイ・ウガニクの独断と偏見による

FFプレイヤー100人に聞きました

&ゲーム系専門学校生インタビュー

東京ゲームショウにて、100人の『FFⅧ』プレイヤーにインタビューをしてみることにした。まずはじめに、ゲームは子供のものというわけで小学生に聞いてみた。**「いままでのRPGと違って、人間や戦闘がリアルだし、召喚獣が前作より増えて、戦闘が迫力あるものになった。あとボスキャラがカッコイイね」**

スクウェアが他のメーカーよりも力を入れている、派手な戦闘の演出を子供たちは高く評価しているようだ。

次は少し年齢が上がって、中高生に聞いてみることにした。**「どのキャラが欠けてもシナリオが成立しないとこに、人間関係の奥深さを感じた。それと、細かなところで展開されるシナリオが、一つ一つ雰囲気のあるもので非常に良い。エンディングは今までの苦労を吹き飛ばすくらい感動した」**

中高生は映画的なストーリーを提唱するスクウェアのシナリオに感動しているようだ。しかし、『Ⅷ』のシナリオはお世辞にも誉められたものではない。所々に穴



ゲーム系専門学校生に聞きました

「FFⅧ全肯定!!」

ウ：『Ⅷ』って専門学校生から見て、どんな感じでしたか？

専：考えさせられる部分が沢山ありました。考えさせるって別に**謎解きの部分**じゃありませんよ。

ウ：というと？

専：プログラムの部分ですよ。どういうふうにプログラミングしているかいつも考え込んでしまうのですよ。召喚シーンのグラフィックス展開や画面の切り替えの早さとか色々とね。

ウ：ふーん。

専：おかげで純粋にゲームを楽しめなくなってしまいました。これも**職業病**の一つですかね？

ウ：職業病って、アナタはまだ専門学校生でしょう。

専：それと、よくスクウェアのゲームって、ムービーだけだと非難する人がいますけど、あれだけのムービーを作るのにトンでもない時間と労力とプログラム能力が費やされているのですよ。

ウ：はぁ。

専：それをですねー、**素人ちゃんや、ゲーム批評の方々**（笑）が知りもしないくせに、ダメだダメだとバッシングするわけですよ。僕から言わせてもらいますと、あのゲームはムービーだけでも買いという感じですけどね。

ウ：すいませんねぇ。では、どのへんがすごいのかを僕たち素人にわかるように説明して下さい。

専：う〜ん。**機材とかツールとかが凄い**んですよ。

ウ：説明になっていませんよ。

専：だからこの専門学校に通っている僕にもよくわからないほど複雑というわけなのです。

ウ：はぁ（アンタも何もわかっていないんじゃん）。他の生徒たちはプレイしているのですか？

専：みんなやってますよ。コンシューマの代表となるソフトだし、

購入していません FC、SFCの頃の『FF』はどこに行ったんだ!? 『FF』シリーズって、元々はあんなキャラゲーじゃなかったハズだぞ!! 『Ⅶ』も『Ⅷ』もあんなの『FF』じゃねーよ!! （福島県　タリラリラン）

があり、突っ込みどころが満載でとてもじゃないが完成されたシナリオとは言い難い。『Ⅷ』のストーリーはとっつき易い学園ドラマの部分もあるが、過去と現在の自分、時間圧縮がどうのこうの、複雑な人間ドラマなど、そういう部分は大人やヘビーユーザーにとって使い古された稚拙なストーリーに見えるが、中高生にはこれが大人びた完成されたストーリーととらえられているようだ。

今度は最も高い年齢層の大人に聞いてみることにした。「**操作に慣れるのに大変。初心者にとっては全体的に内容が難しいし、ストーリーはちぐはぐな部分も多いし、矛盾点も見受けられる**」

以上のような苦言を漏らす人が多かった。ゲーム性がどんどん薄れていき、つまらなくなってしまったという意見も聞く。

『FF』は子供のもの!?

小中高生、いわゆる子供達にとって『Ⅷ』は意外にも満足のいく作品のようだ。逆に年齢が上がっていくにつれて評価は厳しくなっていく。過去の『FF』と比べてしまうユーザーより、昔の作品に触れていないユーザーの方が『Ⅷ』を高く評価している傾向が見られた。

複雑なシステムについても、子供たちは不平不満を並べていない。アクションゲームをやらせると、子供の方が大人より上手いように、ゲームシステムも大人より容易に理解しているようだ。鬱陶しい戦闘の演出も、子供たちは飽きることなく楽しんでいる。複雑なストーリーも子供には理解し難いのではと思われるが、子供は子供なりにしっかりと消化しているようだ（本当に理解しているかどうかわからないが）。

意図していたのか、偶然なのか『FFⅧ』という作品は、子供向けに仕上がっているようだ。過去のスクウェアの作品の呪縛に捕らわれているヘビーユーザーは、そろそろ『FF』は卒業の時期なのかもしれない。

やらなきゃダメでしょ。

ウ：先ほどこの学校から降りてきた生徒に聞いたら、**二人ともプレイしていませんでしたよ**。

専：あぁ、○×と、◎☆か。あいつら、いつも忙しいとかいって早く帰っちゃうんですよ。あの二人、**ギャルゲーしかやらない**ダメ生徒です。ほんと迷惑ですよ。

ウ：迷惑なんですか？　それでは、『Ⅷ』で一番気に入った女性キャラを教えて下さい。

専：えぇー！　言うんですか？

ウ：なに照れているんですか。イヤならいいですよ。

専：言います、言いますよ～。好きなキャラはセルフィです。

ウ：どうしてですか？

専：僕、『Ⅶ』ではユフィが一番好きでしたから（笑）。

ウ：「僕ってやっぱり理系だから～」と同じですね。

専：別に**広末涼子が好き**というわけではないですからね（笑）。

ウ：はいはい。ちなみに僕はキスティス先生が好きなんですよ。

専：僕の周りでもキスティス派が多いですよ。やっぱり周りがキスティス派だと、あえてキスティスは外したくなります。天の邪鬼ですかね？（笑）

ウ：**どうでもいいです。**で、アナタはどのゲームメーカーに入りたいと思っているのですか？

専：うーん。今、非常に迷っているところです。

ウ：スクウェアに入りたいとは思わないのですか？

専：スクウェアって、広告では個性を育てると謳っているけど、実際はどうも違うらしいじゃないですか。一部の上の者だけが自由に作れて、下っ端の社員は歯車のように働かされているみたいな（彼の一方的な思いこみかもしれない）。別に作家性を強く求めるわけじゃないですけど、やっぱりある程度**クリエイティブなこと**をやりたいですね。それと、こういったソフトを目の当たりにすると、不安になっていくばかりです。果たして、僕がここで学んだことが現場で通用するのかってね。

ウ：がんばって下さい。で、結局『Ⅷ』ってどうでしたか？

専：ムービーは素晴らしいけど、シナリオはいまいちですね。

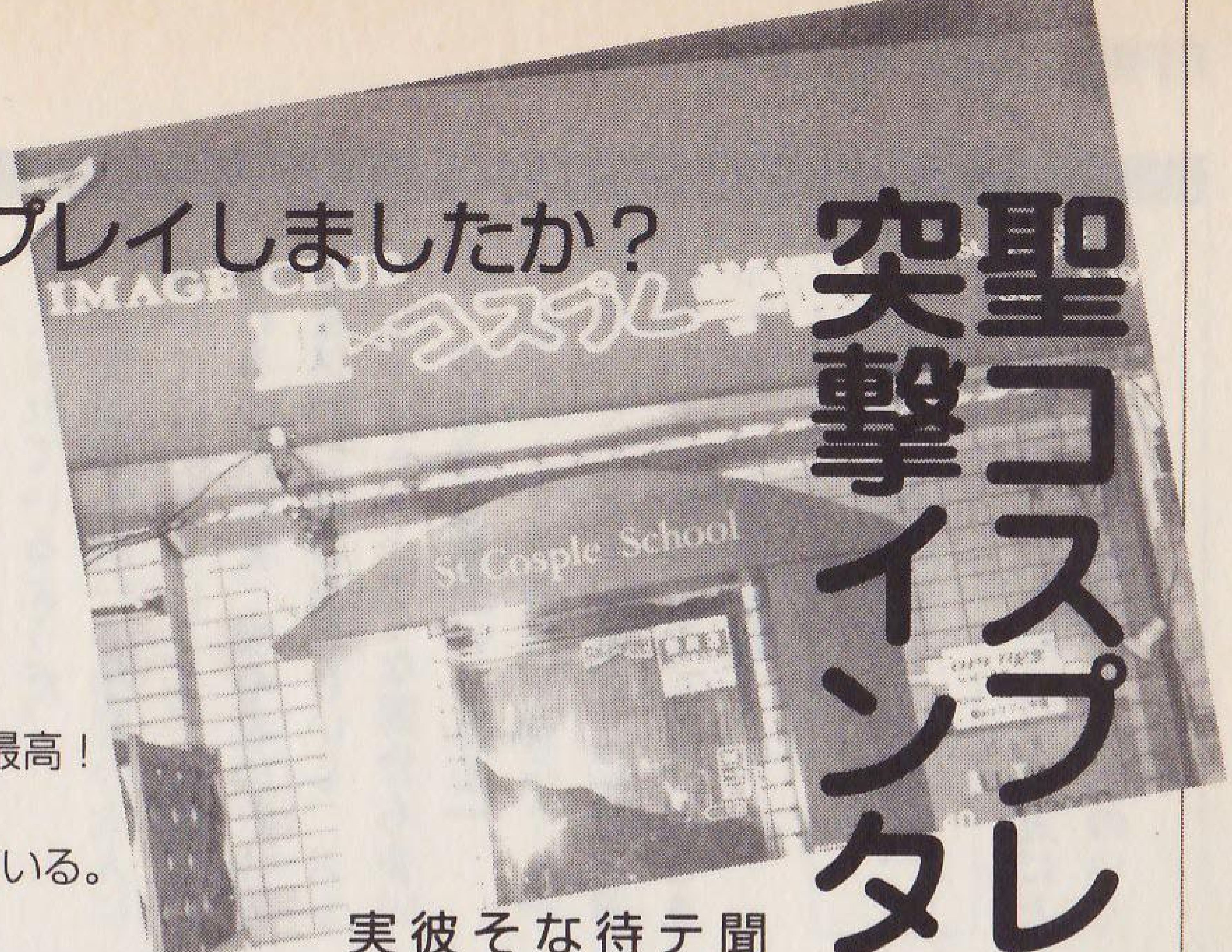
ウ：すっごく**普通の感想**ですね。

専：次回のゲーム批評もスクウェアを総叩きするの？（笑）

ウ：**（無視）**本日はお忙しいところありがとうございました。

ウガニク……コスプレイヤーに「おハロー！」と挨拶すればモテるかもしれないと思っている21歳。

皆さん『FFⅧ』はもうプレイしましたか？



聖コスプレ学園に突撃インタビュー！

聞くところによると、風俗で働いている女の子たちはテレビゲームをよくプレイしているらしい。待ち時間の暇な時に、よく遊んでいるというのだ。なかでも、長時間プレイできるRPGが大好きだとか。そこで、コスプレ大好きッコの岡田編集部員が、彼女たちが今世紀最大のRPG『FFⅧ』を実際にプレイしているかどうか聞いてみることにした。

〈出席者〉

■ウランちゃん
スクウェア大好きッコ。『ゼノギアス』最高！

☆まほちゃん
今のスクウェアのやり方に疑問を抱いている。

○巴ちゃん
『だんご３兄弟』が嫌いとか。

●えみるちゃん
語尾に「～**りゅん**」とつけて喋って欲しかったです。

リノアむかつくー！

——それでは早速ですが『Ⅷ』ってどうでした？

■　良かったよ。

☆　面白かったよね。

○　やっぱりムービーが綺麗だよ。さすがスクウェア。

☆　『Ⅶ』の時はこれが限界かと思ったけど、『Ⅷ』になってまた格段と良くなった。

■　エンディングなんてすっごく綺麗だし、感動した。ビデオにまで撮っちゃったもん。

☆　髪の動きが「ぶわーっ」とすごく自然だったよね。でも、キャラの顔は透明感がありすぎて、人間味がないよね。

○　もっとシミとかシワを作った方がいい。

☆　あと、ムービーでキャラがアップになった時、すっごくブサイクに見えるの。ここまでちゃんとできるんだから、アップの顔もきちんと作って欲しかった。

——リノアなんて、たまにダッチワイフみたいな顔をしますしね。

■　音楽もよかったね。フェイ・ウォンの歌も気に入った。あれ、上手いところで使ったよね。

☆　この間ラジオでフェイ・ウォンの曲が流れてたの。それでさー、全然『Ⅷ』のこと触れないんだよねー。せめて『Ⅷ』のテーマ曲というくらい言えばいいのに。FMだからかも知れないけど、ゲームやアニメというオタク的なマイナスのイメージを消したがっている感じで、スゲーイヤだった。

——男性キャラで誰が一番好きですか？

■　スコール萌え～。

○　やっぱりスコールだよね。

☆　私はゼルの方が好き。

——サイファーってどう思う？

○　最後の方は全然出なくなっちゃったよね。

☆　っていうか、後半はリノアとスコールばかりにスポットがあてられて、他のキャラもさっぱりだったじゃん

☺ **購入しました!!**　前作が面白かったから。　（福井県　力王）

■ スクウェアのゲームってよくあるよね、最後の方が尻すぼみになっちゃうのが。

――女性キャラで一番好きなのは？

○ キスティス先生！

■ キスティスってカッコイイよね。

☆ 私なんてキスティスが最初に出てくるシーンを何度も繰り返してみちゃったよ。あの「はぁ～」って顔がすごく好きなの。

■ でもキスティスの青魔法って変だよ。目からビームとか、ミサイル飛ばしてきたりと（笑）。

○ 人間？って感じ。なんか中に入っているんじゃないの？

☆ そもそもあんなの魔法じゃねーっての！

――リノアって女性から見るとどう思いますか？

○ むかつくー！

■ 何だこの女、って感じ。

☆ 私はセルフィの方が嫌いだな。大阪弁喋るなよ。

――リノアが松たか子に似ているという意見はどう思いますか。

○ あー、そう言われてみれば似ているかな。

☆ でも松たか子の方が全然ブスじゃん！

■ ほっぺとか目のたれ具合が似ている。

○ セルフィはやっぱり広末涼子を意識しているよね。

■ イデアは葉月里緒菜。

☆ え～!?

■ 映画の『パラサイト・イヴ』の葉月里緒菜とイメージがかぶるのよ。

FFがダントツ。ライバルなんていない！

ここで、雑誌「TOKYO1週間」の「インタビューFFのライバルたち」という記事に、ゲームクリエイターが載っており、それにたいして怒り始める。

☆ え～？ この人がFFのライバル～？

○ 全然FFとタメはってねーよ。

■ この人、言っていることとやっていることと全然違うしね。

☆ 私ね、わざわざ『D2』の発表会に行ったのよ。ドリームキャストで出るっていうし、どんな綺麗なムービーが見られるか期待していたんですけど、何あれ？ 全然『VIII』に負けてんじゃん。プレステの方がよっぽど綺麗じゃん。

■ 『D2』も発売日が伸びに伸びて、なかなか出そうもないしね。っていうかまたローラが出るんでしょ？ この人、ローラにこだわりすぎ（笑）。

☆ ここに載っている広井王子と小島秀夫は認めるよ。『サクラ大戦』も『メタルギアソリッド』も面白かったし。ちゃんと『FFVIII』とタメはっている。

● えー!? 『サクラ大戦』つまんないじゃん。戦闘がイマイチだし。あんなのただのギャルゲーだよ。

――えーと（汗）、はい、そうですね。

☆ あ、野村哲也ってカッコイイよね。

■ 金子一馬さんの方がカッコイイよ。

――そーいえば、キャラデザが『VI』から『VII』にかけて変わりましたけど、皆さんはどちらが好みですか？

■ う～ん。野村哲也に変わってからイヤになったと言う人が多いけど、私はそれでいいと思う。

☆ 天野さんのイラストって抽象的すぎてよくわからないじゃないですか。『VII』になって、あんなにイメージが固まったイラストをドーンと見せられちゃうと、やっぱり女の子のファンはそっちに行っちゃうよね。クラウド、めちゃくちゃ良かったし。

○ FFのやおい同人誌もたくさん出るようになったしね（笑）。

聖コスプレ学園とは？

渋谷道玄坂にあるイメージクラブ。今回は去年の2月に開校（開店）した横浜分校へ取材に行ったぞ。このお店の売りは、なんといってもアニメやゲームキャラのコスプレをした女の子とエッチできることだ。ゲーム業界を憂いている暇があったら、聖コスプレ学園でアソコを潤ってもらおう。



ホームページ
http://www.bigdesire.co.jp/Stcosple/

購入予定です　大作過ぎて遊ぶのに身構える必要があるから、即日買いはしない。また、『VII』の時の「インターナショナル版」の様な改訂版が出るかも知れないから。
（茨城県　妖怪出魂）

やっぱりわかりづらいゲームシステム

ここでまた「TOKYO1週間」を読み始める。

☆「『FFⅧ』は、誰にでも気軽に楽しめるように作られているので、むしろ超初心者の方にオススメしたいゲームなんです」って書いてあるけど、そんなわけねーじゃん。ジャンクションなんてそう簡単に理解できないよ。

● iMACの売り文句みたいだよね。誰にでも3分でインターネットに繋げられるって、繋げられねーよ!

――やっぱりシステムはわかりづらかった?

■ わかりづらいよ。ジャンクションを理解するのにも苦労したし、いちいちドローしなくちゃならないのもめんどうだし。あと、どうして今回は複数の敵に魔法をかけられなくなっちゃたのよ。

○『Ⅷ』の戦闘ってだるいよね。『Ⅶ』は飽きることなく経験値が稼げて、楽しくできた。

■ 戦闘のバランスも悪い。自分がレベル上がると敵も上がるじゃん。この間、敵をライブラで調べたら、レベル100くらいもあったぞ。

☆ 召喚シーンも相変わらず長いし、飛ばせないし。

――ストーリーの部分はどうでした?

☆ やっぱり変だよ。どうして急にスコールがリノアを好きになっちゃうのよ。好きになっていく過程が上手く描かれていない。

○ 最初はあんなにリノアを邪険にあつかっていたのに、最後のほうはリノア萌え萌え～だったよね。

☆『Ⅷ』の広告のコピーで「愛を感じて欲しい」とか書いてあったけど、あんなんでは愛を感じられないよ。

○ あと、急にスコールの踊りが上手くなるのも変だよ。

■ みんなママ先生のところで育って、忘れているじゃん。あれも出来過ぎておかしいよねー。

○ だれか一人くらい覚えていないかっつーの。

☆ っていうかさー、ポケットステーションいい加減に売ってくれよって感じ。

● あれさー、絶対に出し惜しみしているよねー。裏で1万円くらいで売っているのよ。「たまごっち」みたいに。

☆ ポケステ欲しさに、女が身を売る時代だよね(笑)。

――お客さんから貰うことはできないの?

☆ 何か貰う時もあるけどさー、時々怖くなるのよね。

――だんだん高価なモノになっていくとか?

☆ 高価なモノじゃないけど、くれる数が多いのよ。

● わたし、自転車と布団もらったよ～。

■ けっこうコンピュータ関係の人がくれるよね。

☆ なんか見返りを求めてきそうで怖い。もうイヤッ。

○ でも貰えるものならいいじゃん。

☆ 後からウダウダ言われるのってイヤじゃん。「これは俺が買ってやった」とかさ～。

リノアとエッチはできるのか?

――このお店にはもう『Ⅷ』のコスチュームはあるのですか?

○ ないない。っていうか『Ⅶ』のコスチュームもないよ。

☆ RPGのコスチュームはあんまり人気ないの。

● むしろ恋愛系、ギャルゲー系が多いよね。マルチ萌え萌え～とか(笑)。

■『Piaキャロット』の指名が多い。あと、メイド系も人気だよね。「ネコ耳付けろ」とか言うお客さんいるし(笑)。

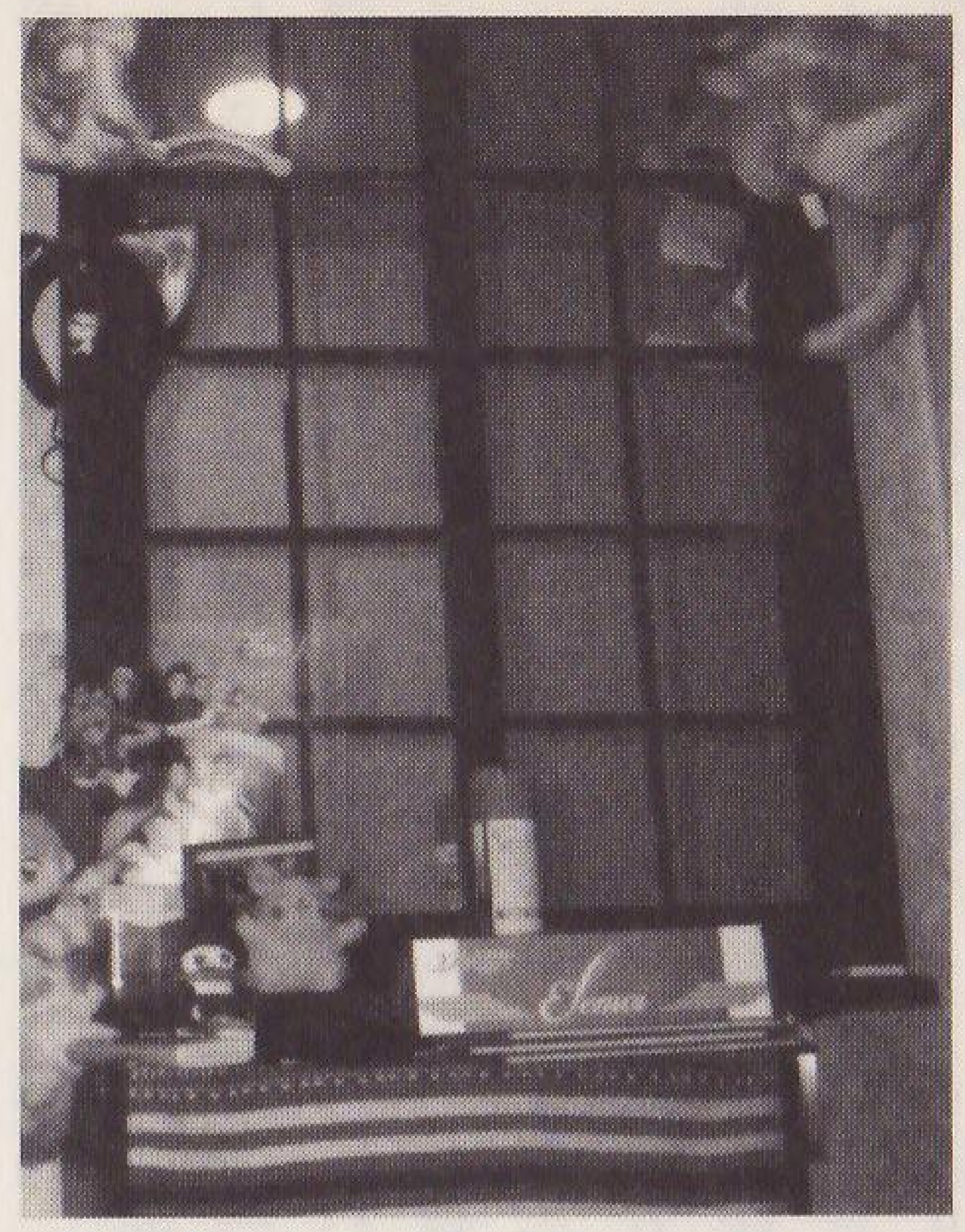
――お客さんと『Ⅷ』の話はしますか?

■ 私はよくするよ。攻略の話とか。

☆ でも、ほとんどのお客さんはFFの話はしないよね。

○ しないしない。っていうか、スクウェアが嫌いなお客さんが多いから。

購入していません 友人がラスボスを2時間かけて倒すのを見て、時の大切さを教わったから。 (埼玉県 TEM)



このお部屋でハグハグしてもらえるぞ！

● SFCの頃のFFは好きだったけど、『Ⅶ』から嫌いになったとか言うの。

——アンチスクウェアの方々ですね。

■ そーいえば、「ゲーム批評」ってどうしてあんなにスクウェアに対して厳しいの？

——いやまぁ、そういうわけじゃないのですが……（汗）。

■ 辛口なコメントばっかりじゃん。私、むかついて破り捨てようかと思った。

☆ 私はどっちかっていうと「ゲーム批評」の意見に賛成だな。

■ どうして？

☆ 最近のスクウェアってさ、『チョコボの不思議なダンジョン』にしろ『FFタクティクス』にしろ、他から引っぱってきたゲームばかりじゃない。だから、スクウェアの独特の色が薄れてきてなんだか面白くない。それじゃーダメでしょ、ゲームを作る方としては。

■ 売れりゃーいいんだよ。ゲームなんて。

○ いいのかな？

■ 売れることが大前提でしょ。遊びで商売やっているんじゃないんだから。

☆ 大前提だけど、それが商売だけど……ゲーム作りというのは、商売だけじゃないじゃない。

■ え～～!?

● でも上の人が出せ出せとか言うんじゃさー、下で作っている人はしょーがないよね。

☆ でもそれだと、新しいゲームを作ることができなくなってしまう気がするの。

● そうだよねー。スクウェアに限ったことじゃないけど、みんな似たり寄ったりだよね。ギャルゲーもみんな同じようだし。

☆ 今度『チョコボレーシング』が出るじゃないですか。あれ、『マリオカート』まんまじゃない。

——最近は、ネットなんかでもそういう意見が多いですよね。

■ スクウェアをバッシングして、アイデンティティを確立してんじゃねーよって感じ。

☆ さすがにあんだけスクウェアが儲けていればイチャモンの一つや二つ言いたくなるよ。

——でも、毛嫌いしないで、ちゃんとプレイするのは偉いですよね。

■ 買わないうちから文句言うのはおかしいよ。買って、ちゃんとプレイしてから言えよって感じ。映画みたいなゲームだから買わねーとか、あれはもうゲームじゃないから買わねーとか、クソゲーに決まってるとかって勝手に決めつけるのはよくない。

☆ スクウェアって会社はこうだこうだと非難するメディア側にも問題があるかもしれないけど。こーいうのを読んですぐ影響されて、じゃープレイするのやーめたって言うのはどうかなぁと思う。

● 人の意見に左右されるのって一番ダサイよね。

☆ 読んでいる方がどう感じるかってことじゃん。「ゲーム批評」はこう言っているかもしれないけど、オレはやってみてやっぱりつまらなかったとか、逆に面白かったと、自分で意見を言える人が少なくなっちゃったよね。

【取材を終えて】

彼女たちは待ち時間にゲームプレイしているわけではなくて、仕事が終わった時によく遊んでいるという。このインタビューを終えて驚いたのは、彼女たちは意外にも真剣にゲームをプレイしていることだ。そして、実にまじめにゲームのことを考えている。ただオタクなお客さんと、話を合わせるためだけにプレイしているわけではない。彼女たちは本当にゲームが好きだから、本当にゲームを愛しているからこそだと思う。

（編集部　岡田）

購入しました!! コストパフォーマンスが極めて高いと思ったから。相変わらずグラフィックは美しいが、どこに入れて、どこが入れないのかがよく分からなかった。『FFⅧインターナショナル』の時の▼（進入可）マークが欲しかった。（大阪府　やま～）

各雑誌媒体が見る『ファイナルファンタジーⅧ』

発売初日で221万本の売上げを記録した『ファイナルファンタジーⅧ』。この怪物ソフトを、各雑誌はどのように取り上げ、またどのように評価したのか?

各ゲーム雑誌はこの作品をいかに評価したか

新作をリリースする度にミリオンセールスを記録する『ファイナルファンタジー』シリーズ。ここでは『FFⅧ』が各雑誌によってどのように扱われ、どのように評価されたのかを見ていきたい。

まずは各ゲーム専門誌のソフトレビューから見てみよう。軒並み高く評価された点としては、やはりグラフィック面でのクオリティの高さが挙げられる。「今世紀最強のグラフィックといっても過言ではない」(『HYPERプレイステーション』舟治正行氏)、「語る必要ないぐらい最高のデキ」(『週刊ザ・プレイステーション』久松大介氏)、「グラフィックはパーフェクト。ムービーとゲームのつながりが圧倒的に良くなっており、区別がつかなくなるほどだ」(『電撃プレイステーション』岩崎啓真氏)等、まさに絶賛の嵐である。また新システム、ジャンクションは「始終、装備し直さなければいけないのが面倒」という指摘が目立ったものの、どの雑誌でも「とっつきづらいが理解できれば遊び込める」と概ね好評だった。

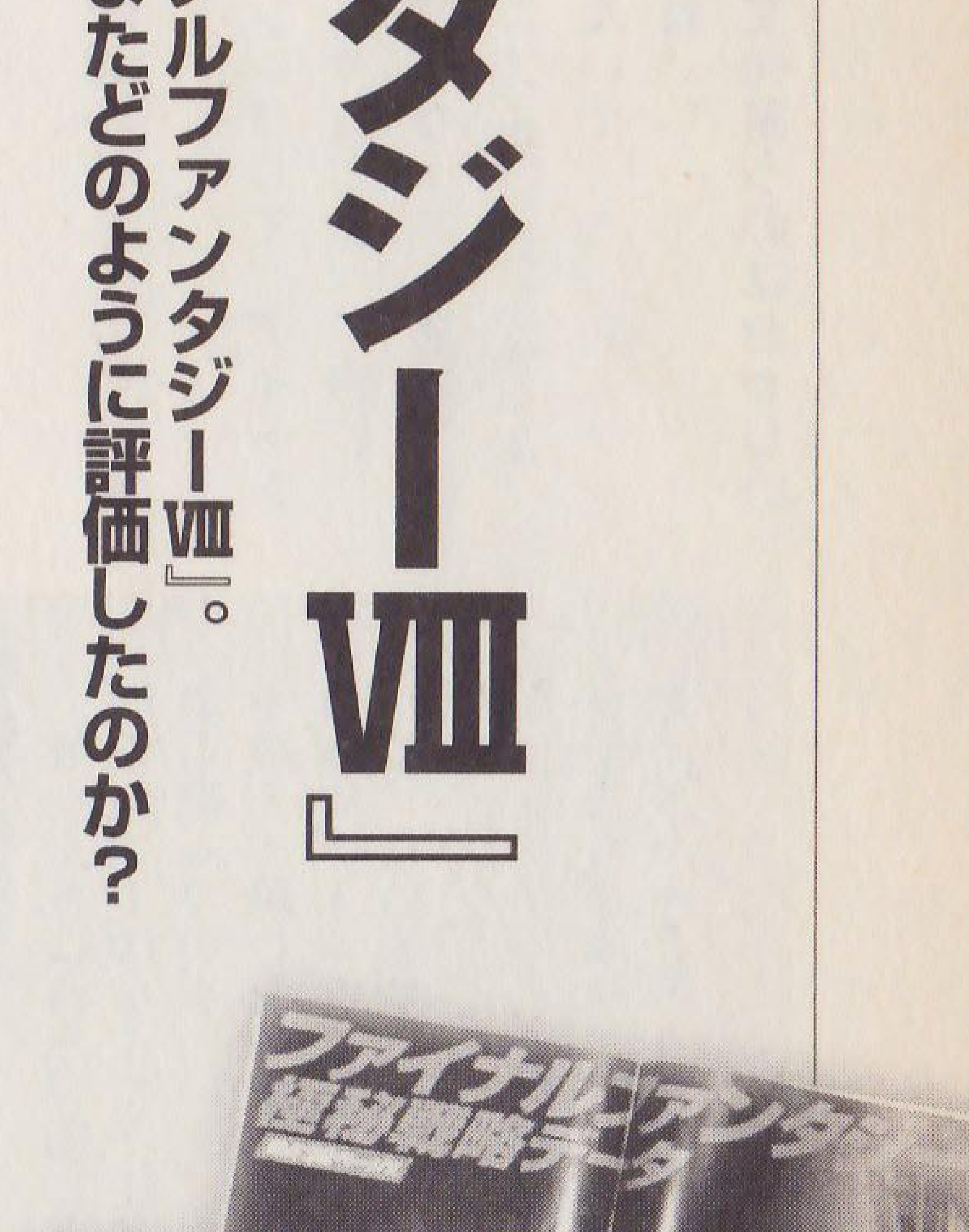
ご都合主義的なストーリー、一貫性のない人物描写、把握しにくい世界観、わかりづらいマップ上の出入り口、同調しにくい独特のノリなどを不満とする声も多々あったが、「それらはゲーム全体のクオリティからすれば些細なことだ」というのが見解のよう。むしろ、各誌で強く指摘されているのはG.F.の召喚ムービーの長さであった。「すごい迫力なんだけど、何度も同じシーンを繰り返し見せられるとちょっと飽きちゃう」(『電撃プレイステーション』なんでもゆうこ氏)、「戦闘のたびに長い召喚シーンを何度も何度も何度も見せられ閉口」(『HYPERプレイステーション』玉利越氏)、「召喚ムービーをキャンセルできない」(『週刊ザ・プレイステーション』飯田REI氏)。

しかし結局、「G.F.の召喚シーンが長過ぎて辟易とさせられるものの、グラフィックの素晴らしさには図抜けたものがあり、戦闘システムにもなかなか遊び甲斐がある超大作」といったところが評価の落ち着く先のようである。

各一般誌の反応に見る『Ⅷ』の有りよう

また『FFⅧ』をとりあげたのはゲーム専門誌だけには留まらなかった。その大ヒットは今回も発売前から確実視されており、各一般誌も『Ⅷ』の話題をこぞって取り上げたのだ。

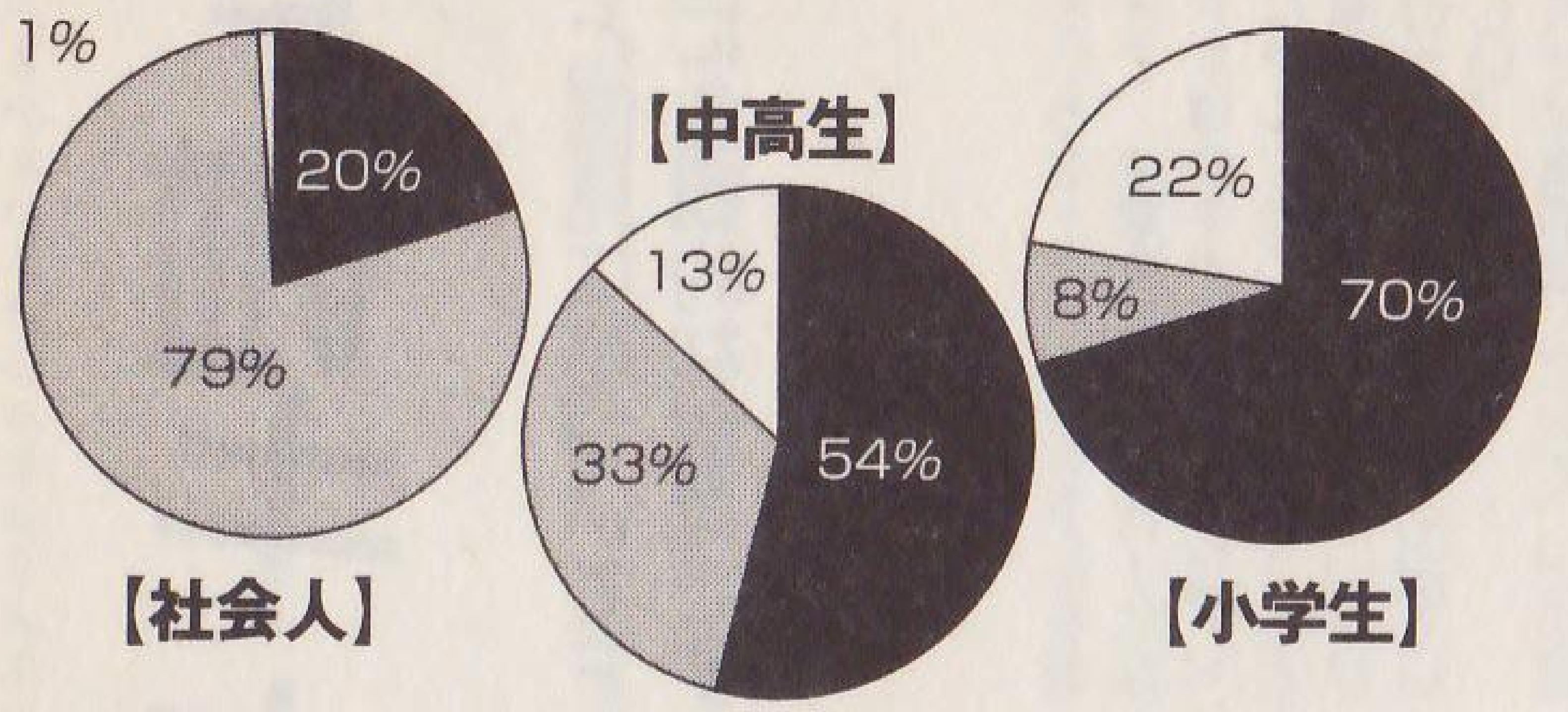
中でも目立っていたのは、「〈ファイナルファンタジーⅧ〉感涙と至福の激闘70時間!」と題して巻頭特集を行なった『週刊プレイボ



◎ミニアンケート

「東京ゲームショウ'99年春」会場にて100人に訊きました。

「あなたは『FFⅧ』を買いましたか?」



■はい　■いいえ　□家族・兄弟が買った

ーイ』2/16日号（集英社）。世間に先駆けてゲームをクリアしたのち、その興奮を物語るという体裁をとっており、かなり熱っぽい文章で『Ⅷ』がいかに素晴らしいゲームであるか、グラフィック面を中心に語られていた。「うおっ。なんなのだ、これは。実写か？」。「G．F．の登場のド迫力には、しばらく感動で体の震えが止まらなかった」等々。また『TOKYO1週間』2/23日号（講談社）では、一般情報誌にも関わらず32ページに及ぶ特集が組まれ、ゲームに触れたことのない初心者にも薦められるソフトとして、『FF』の世界やその遊び方を詳細に解説していた。

これらの記事はもちろん、話題作の発売を控えての極めて時事的なものであろうが、ライトユーザーから見た『FF』の魅力がどの辺りにあるかを如実に表しており、なかなか興味深い。

変わったところでは『フライデー』3/5・12日号（講談社）。「ゲーム誌には書けないスクープ・『FFⅧ』隠しGFを完全捕獲した！」と称し、二週にわたって隠れG．F．の姿とその出現方法を紹介した。単にスクウェアから振りわけられた情報が公開されただけなのかも知れないが、裏技的なものを「スッパ抜く」という企画は、『FF』だからこそ在りえたものだろう。

バグ報告が新聞紙で報じられたことも併せ、一般誌にまでかくも大きな波紋を及ぼす『FF』。今後、その影響力はどこまで大きくなるのだろうか？



購入予定です　どうせ軽く100万本を超える売り上げです。夏になれば中古ショップに並んでいるのが分かっているから、急いで買う必要はないと思います。それよりも『FFコレクション 限定版』の方が気になります。（宮崎県　日向薬師）

W A R N I N G !

FFⅧキャラクター名鑑

独断と偏見に基づいてFFキャラを斬るページです。非常に主観的な意見ですので、興味のない方はわざわざ解読しないように。
（担当　男性キャラ：松平、女性キャラ：岡田）

いろいろなところからモデルを借りてきて、絢爛豪華なメンバーになったFFⅧのキャラクター。しかし、よりリアルに近くなったということで、発売前、マニア方面ではいかがなものかしら？　という声も出ていたらしい。

それでは実際遊んでみて、どの辺りのキャラが受けているのかしら？　という素朴な疑問を考察してみることにした。

まず、データを取ってみることにする。インターネットで主要男性キャラの名前を検索エンジンにかけてみた（使用エンジンはインフォシーク、すべてFFⅧとのAND検索）。

結果：スコール　314、ラグナ　230、サイファー　112、ゼル　106、アーヴァイン　30。

ここまで来て、ゼルに『ゼルダの伝説』が含まれているのに気付く。ああ、そういえばサイファーって『オラタン』に出てたし、何かスコールという飲み物もあるらしいし、アーヴァインなんてF1レーサーだ。もうデータは頼りにならない。独断と偏見でFFⅧのキャラを斬りまくってみることにした。

♂ FFⅧキャラ解析 男子編

☆**スコール**：主人公。何もしていないのにリノアにひたすら迫られる、ナードの理想。3枚目冒頭にて、いきなり愛に目覚めて、リノアを背負って世界を放浪するのにはびっくり。というかネクロフィリア説あり。ご多分にもれず苦悩する男だが、自分のことだけ考えてたらいつのまにか彼女が出来ちゃった感もある。途中で拷問されるおいしいシーンもあり、妄想世界では受なのは既に前提条件である。

☆**ラグナ**：裏主人公。どこにぶら下がっているかよく分からない特殊技がチャームポイント。うだうだ悩む内向性登場人物が多いFF史に残る脳天気野郎である。エンディングにおいては皮膚の質感がなんか若すぎる当時44歳。今後はおもちゃにしたりされたり、縦横無尽な活躍が期待される。

☆**ゼル**：特殊技の使い勝手がよいのでラスボス討伐パーティにはかなりの確率で入っているが、多分それだけの世話焼き黄レンジャー系。機械マニアという設定だが、今回のシドがただの親父になってしまったので、無理矢理割り振られた感がある。

☆**アーヴァイン**：モデルには諸説あるが、『レジェンドオブフォール』のブラピだと主張して譲らない。裾がはたはたしているので、時々長ランのサイファーと間違える。結局ただの軟弱男。

☆**サイファー**：凄いライバルかと思ったらだだっ子だった。長ラン着用する風紀委員とはいかに。派手に立ち回ればⅣのカインぐらいキャラが立ったような気もするが気のせいかもしれない。カインとかエンディングの素顔シーンだけで来るものがあったんだけど、平穏無事に釣りをされててもちょっと困る。

☆**シド**：いつもいつも爆死したり毒魚を喰らって死んだり、毎回長寿キャラにしては幸が薄いが今回は影が薄かった。謎の偽善っぷりを見せたのはロビン・ウィリアムズの悪い波動を受けたからに違いない。

♀ FFⅧキャラ解析 女子編

★**リノア**：ヒロインのリノアちゃんです。勝ち気な性格で心優しい女の子。初登場のシーンでいきなり大胆に主人公に迫ってきますが、この自信どこからくるのでしょうか？　いくら積極的な性格でも、程がありますね。これでブスだったら半殺しものです。ちなみに、「おはよう」と「ハロー」を組み合わせた「おハロー」という言葉を作っちゃうほどクリエイティブ志向な女の子だったりします。でもこれって『学級王ヤマザキ』の「おはよう」と「オッパイ」を組み合わせた「おっぱいよー！」に似ていると思いませんか？　ところでリノアは松たか子にクリソツだとよく言われますが、僕は死んだような白い肌とアップの時の不気味な顔からして『リング』の「貞子」にそっくりだと思うのですがいかがなものでしょうか？

★**セルフィ**：明るい性格で天真爛漫のセルフィちゃん。おてんばで元気だけが取り柄のしょーもない女。これで可愛くなければ半殺しものです。このキャラの魅力はやっぱりオタク心をくすぐるちょっぴり不思議少女が入っているところでしょう。それでいて、ちゃんとやる時はやるぞ～、バカっぽいけど意外と賢いんだぞ～みたいなところが良かったりもします。あと、列車好きなところが全国の鉄ちゃんの心をがっちりキャッチするあたりが、彼女の意外としたたかな性格が伺えます。話は変わりますが、あの安っぽいワンピース、どうにかしてもらえませんかね？　この間セルフィのコスプレをした女の子を見かけたのですが、小学校のバザーで格安で手に入れた古着を着た苦労している9人兄弟の長女にしか見えませんでしたよ。

★**キスティス**：男性にも女性にも大人気のキスティス先生。いつも頼りになるお姉さまって感じだけど、実は主人公たちとあまり年齢は変わらない。私だってあなた達と同じように恋をする年頃の乙女なのよ、ねぇわかる？　スコール？　ウフフ…。っていかにもキスティスファンのハートをがっちり掴もうとしているメーカーの思惑が見え見えでイヤでしたけど、僕は素直に惚れてしまいましたよ。はい。Ⅷで登場するメスキャラの中で、一番セックスアピールを感じるってところもありますけどね。だって眼鏡ッ子だし～、ムチ持っているし～、なんかピチピチとした服を着ているし～。やっぱりここは大人の魅力ってヤツですかね。ガキ共には負けていられません。

★**イデア**：魔女ッ子イデアちゃんですぅ～。頭の飾りがエレクトリカルパレードしています。どんな時でも、あの派手な頭でいるところを、同人誌や『ファンロード』あたりでネタにされそうなのが玉にキズ。まぁそこが彼女の魅力なのですが（そうか？）。結構歳くってるはずなのにそれを感じさせないのは、ノッペリとしたスクウェアポリゴンのせいでしょうか。湯上がりたまご肌みたいな感じが彼女の食欲を誘います。耳にはエスカルゴも付いているしね。うまいぞ!!（クッキングパパ風に）

購入予定です　攻略本がちゃんと出てから遊びます。
（神奈川県　ターミネーター）

海外のFFシリーズ

変わる嗜好、『FFⅦ』人気の理由

『FFⅦ』はどのように評価されているのか。そして、『FFⅧ』は海外で成功することが出来るのか。その可能性を探る。

かつて、日本のコマンド入力型ＲＰＧは、海外マーケットでは苦戦する傾向があった。たとえば、ドラゴンクエストが海外進出に失敗しているのは有名な話である。実際、アメリカ市場で発売されたのは『Ⅳ』までであり、ＳＦＣ以降のドラクエシリーズは移植されていない。

ドラクエのみならず、なかなか人気が出ないＲＰＧではあったが、『ＦＦⅦ』の英語版が累計出荷百万本を突破したのは記憶に新しいところである。海外のゲームファンはＦＦシリーズをどのように受け取っているのだろうか。

ＦＦシリーズがアメリカで最初にリリースされたのは、1990年のこと。移植されたのは第１作目であった。続いて、第４作目と第６作目が、それぞれ英語版『ＦＦⅡ』『Ⅲ』として発売されている。これらの作品はアメリカのゲームファンの間で、それなりに好評を博したようだ。ちなみに、ＳＦＣの『ミスティッククエスト』、ゲームボーイの『聖剣伝説』や『サ・ガ』シリーズもアメリカでは「ファイナルファンタジー」という冠つきで発売されている。しかし、一気に市場が広がった契機は、『ＦＦⅦ』の登場だった。

『ＦＦⅦ』は、'99年２月現在、全世界で６５７万本を販売したとされる。実のところ、国産のゲームソフトで、この数字を達成出来る作品は複数ある。最近では、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』がそうだ。しかし、比較的馴染みのないゲームジャンルであるのに、それまでＦＦシリーズがリリースされておらず、ゲーム市場も大きくないヨーロッパにおいても、発売１ヶ月で５０万本を越える売り上げを見せた力は注目に値する。

海外でＦＦが人気のある理由を探ってみた。レビューにおいて、ファンの多くが言及しているのが映像やストーリーライン、キャラクターが魅力的であることである。海外のゲームファンを多く知る在英邦人によれば「ファンが魅力を感じているのは、表現方法の斬新さであるようです。もともと、こちらのＰＳユーザーは、比較的年齢層が高く、若者が多い。彼らの目には、『ＦＦⅦ』がクールで先鋭的に映ったのではないかと思います」とのこと。ＴＶゲームは長らく子供が遊ぶためのおもちゃと見なされてきた。しかし、ＰＳの登場によってクールなイメージが付加され始めたという。ＦＦのようなゲームがヒットした背景もその辺りにあるようだ。

日本のみで発売された『ＦＦⅧ』だが、ネットでは既にレビューが掲載されている。今のところ、その多くは「リアルな人物像が素晴らしい！」といったような論調で、評判は上々である。『Ⅶ』の英語版が発売された後、スクウェアはエレクトリック・アーツと合弁会社を設立し、アメリカのゲームソフト販売網を強化した。『Ⅷ』は世界でどのくらい売れるのか。興味深いところだ。



海外では、英・独・仏・スペインの４カ国語版が発売された。写真は英語版のジャケット。

購入していません　『アイドルファンタジーⅧ』という名前に変えて、広末涼子などが出演するCMをやったら買いますよ。
（東京都　らんどうゆきみ）

第1特集総論

シリーズ、そしてPS史上最大のヒットを記録するだろう『Ⅷ』。それは今のゲーム業界の中で何を意味するのだろうか。

PS史上最大のヒットを記録するであろう『Ⅷ』

今回『FFⅧ』が発売されるにあたって、業界では「『Ⅶ』ほど売れないのでは」と疑問視する声があった。『Ⅶ』の累計321万本という数字には、スクウェアのPS参入、CVS流通の本格稼働、当時国内800万台を超えたPSの勢い、などの様々な話題性が加わっていた。しかし『Ⅷ』にはそうした追い風はなく、唯一1500万台というPSの数の力に頼るのみである。一般にハードが1000万台を超えた頃から、売り上げにハードとソフトの相関関係はなくなる。それをふまえての業界の観測だった。

ところが蓋を開けてみれば、予約状況、スタートダッシュ共に『Ⅶ』を上回り、発売後5日で250万本を突破。累計販売枚数もシリーズ最高（そしてPSソフト最高）に達する見込みだ。まさに『Ⅷ』がムーブメントを起こしたといって過言ではない。

しかも興味深いことに、特集を制作するにあたって様々なユーザーに取材したところ、「売れているのに評価が下がっている」という現象が見られた。従来FFの擁護派だったマニア層ほど「CGは綺麗だけど〜」といった声が多く、むしろ「アイズ　オン　ミー」を聴いたり、美麗なCGを見て感動したのはライトユーザーという図式が浮かんだ。これは何を意味するのだろうか。

よく言われるように、当初FFシリーズはRPGの雄『ドラゴンクエスト』に対するアンチテーゼとして誕生した。『FFⅠ』の発売は'87年。これは『ドラクエⅠ』発売の1年後であり、『ドラクエⅡ』が発売された年でもある。このドラクエのファミリー向けとも言える明るい世界観に対して、FFには大人びた感じや、一種健全ではない世界観が展開されており、スタッフの「最後のファンタジー」にかける意気込みがにじみ出ていた。また、後に「システムのFF」と呼ばれるほどゲームシステムが練られており、これがドラクエに飽き足りないマニア層の支持を得て、ドラクエと並び称されるシリーズへと成長していく。

ところがFFはシリーズを重ねるうちに、いつの間にか当初のマニア路線から、メジャー路線、大作路線へと姿を変えていったようだ。大きな節目はSFC第一作となる『Ⅳ』だろう。FFシリーズで初めて映画的な物語展開が導入され、FFの「見せるRPG」としての路線が固まった。さらに『Ⅳ』の路線を継承しつつ、システム的な面白さを拡充した『Ⅴ』。SFC最後の作品で、映画指向、大作指向がさらに強まった『Ⅵ』。発表の場をPSに移し、ゲームシステムよりもCGを重視した『Ⅶ』。この間、FFはハードの



進化と共に、一般層にとって「ゲーム」という娯楽のスタンダードにまで成長したように見える。

『FFⅧ』はもはや「ゲーム」とは異質な存在ではないか

『FFⅧ』の最大のウリも、映画的な表現や、見せるCGの魅力、ドラマチックな雰囲気といったものだ。これに加えて、ゲームの随所に配置されたミニゲーム、傍目には世界観を壊しかねないオマケ的な要素、綺麗だけどわかりにくいCGマップ、過去のFFやアニメの文法を盛り込んだサブカルチャー的な要素など、『FFⅧ』にはユーザーを飽きさせないための仕掛けが非常に多い。また制作にも巨額な開発費と百名を超えるスタッフを投じており、高度に分業化されたスタイルをとっている。そのため『FFⅧ』はゲームとしてもストーリーとしても整合性がとれていないのは確かだ。

だが、開発陣にとっては全体の整合性など、もはや関係ないとすら思えてくる。FFシリーズはこれまで培われてきた、圧倒的なブランド力があるからだ。まずFFに飛びついたのはゲームマニアたちだった。それがシリーズを通してマスコミの評価を得て、徐々にFFというブランドが培われていく。さらにハードの技術革新が、ゲームの映画的な表現を加速させ、メーカー側も映像表現をウリにしたプロモーション展開を行っていった。この方向性をさらにマスコミが評価し、ついにFFシリーズのブランド力は、一般層さえ引きつけるに至ったと言える。

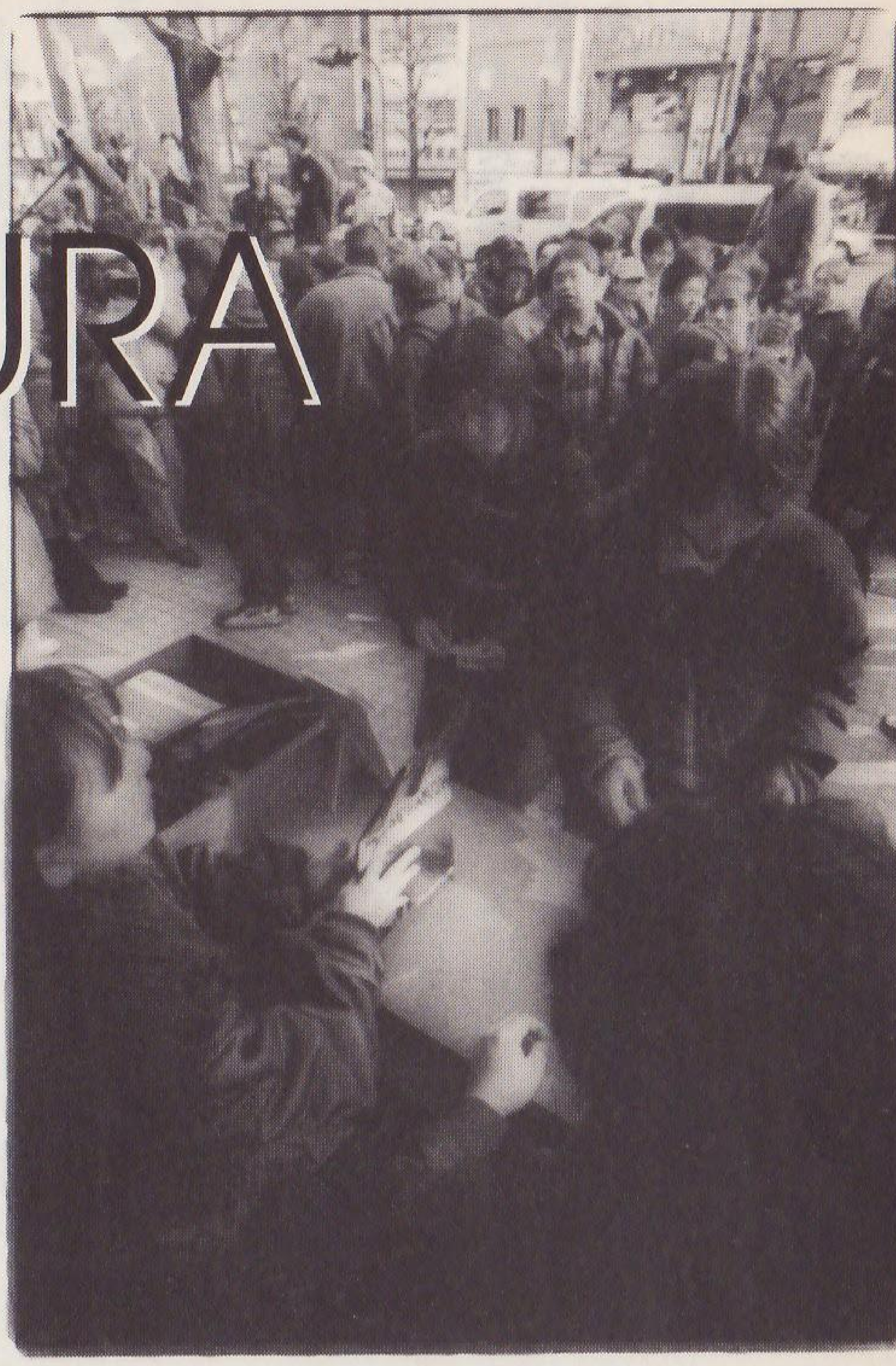
この高いブランド力と、CGというわかりやすさが一般層を『FFⅧ』へと走らせ、マスコミが発売日の模様を報道。これを見たマニア層が、とりあえず肯定するも否定するも、まずは遊ぶべきテキストとして購入する。これが結果として『FFⅧ』の大ヒットへとつながり、今の「マニアほど批判するが、結果として売れている」状況を作り出したのではないか。少なくとも250万枚という数字は一般層の牽引なしに達成できるものではない。

実はこの『FFⅧ』のヒットの背景には、ゲーム業界全体が過去のFFの成功例に追随して、大作指向、ライトユーザー指向を求めている現状があるのではないか。今、業界では「スイッチを入れて15分で一段落がつかなければ飽きられる」という定説がある。ゲームもカラオケやテレビ番組と同じく、冒頭でユーザーを引きつけられなければ、すぐに他の番組（コンテンツ）に切り替えられるというのだ。これまでファミリー向けと呼ばれてきたボードゲームというジャンルですら、マニアにしか売れないと言われるほどである。かつてコンシューマゲームはアーケードゲームに比べて、価格が高いだけ遊び込ませなければならないと言われてきたが、「つかみはあるけど深みはない」のは、むしろコンシューマゲームの側なのかもしれない。

結局『FFⅧ』は、もはやゲームという概念とは異質な物だという印象を受ける。ここで言う「ゲーム」とは、RPGやAVGといった、従来のゲームの枠組みの中でユーザーを楽しませる娯楽のことだ。実際メーカー側も『FFⅧ』のプロモーションについては、どこにも「RPG」という言葉を出していないという。そして、この変わりつつあるゲームのトレンドの象徴、これが今回の『FFⅧ』現象が意味したことではないか。だが、それが本当に面白い娯楽で、今後のゲームのスタンダードなのだろうか。この点にやはり疑問が残ってしまうのだ。



SEIJI TONOMURA



今回は写真が表紙ということで、撮影を担当されたカメラマンの殿村誠士氏に表紙インタビューをお願いした。

Q1. 『FF Ⅷ』発売当日、秋葉原の行列の模様を撮影した感想をお聞かせ下さい。

A1. **最初『FFⅧ』は、ここまでしないと買えないんだ～と思っていたんだけど、そうではなく限定テレカが欲しいから並んでたんだと知り、正直ぶっ飛びました。**

Q2. 『FF Ⅷ』はプレイされましたか？

A2. **プレイした事はありません。ただそんなに面白いのなら、みんなの熱がさめた頃ハマッてみたいと思います。**

Q3. 普段からゲームはプレイされますか？　ゲーム歴を教えて下さい。

A3. **ゲームはそこそこハマッテマス。しかしPSを買ったのは去年の初めですから、ちょうど1年くらいです。**

Q4. 最近プレイされた中で、もっともお好きなゲームソフトはなんですか？

A4. **『天誅　忍凱旋』です。とにかくカッコイイ！虎の巻もバツグンです。**



Q5. カメラマンになられた経緯をお聞かせ下さい。

A5. **何となく中学の時、将来カメラマンになろうと決めました。まったく写真は撮ってなかったけど……。**

Q6. 今最も写真に撮りたい人物は誰ですか？

A6. **本上まなみさん、前に1度撮った事があるんだけどまた会いたいです。**

Q7. 最後に一言お願いします。

A7. **写真が表紙を飾るのは御誌ではめずらしいこととは思いますが、またそのような機会があったら懲りずに声をかけてください。楽しみにしています。**

PROFILE

殿村誠士（とのむらせいじ）：1968年生まれ、しし座A型、大阪府枚方市出身。専門学校を卒業後上京。現在フリーフォトグラファーとして雑誌、広告等をメシのタネとして家族を養っている。昨年あたりからミュージックビデオ等の制作もメシのタネの仲間入り。趣味スノボ、スキューバダイビング、釣り、マウンテンバイク、テクノ等、広く浅くいろいろやりたい30歳。

入交昭一郎氏から斎藤由多加氏への返信

前号での、斎藤由多加氏からセガ・エンタープライゼス代表取締役社長、入交昭一郎氏に宛てた手紙に返信が届いた。現在のセガ、そして入交氏は何を思うのか。

斎藤由多加さん

3月号の『ゲーム批評』にて貴殿から私への質問に対して遅ればせながら返事を差し上げます。

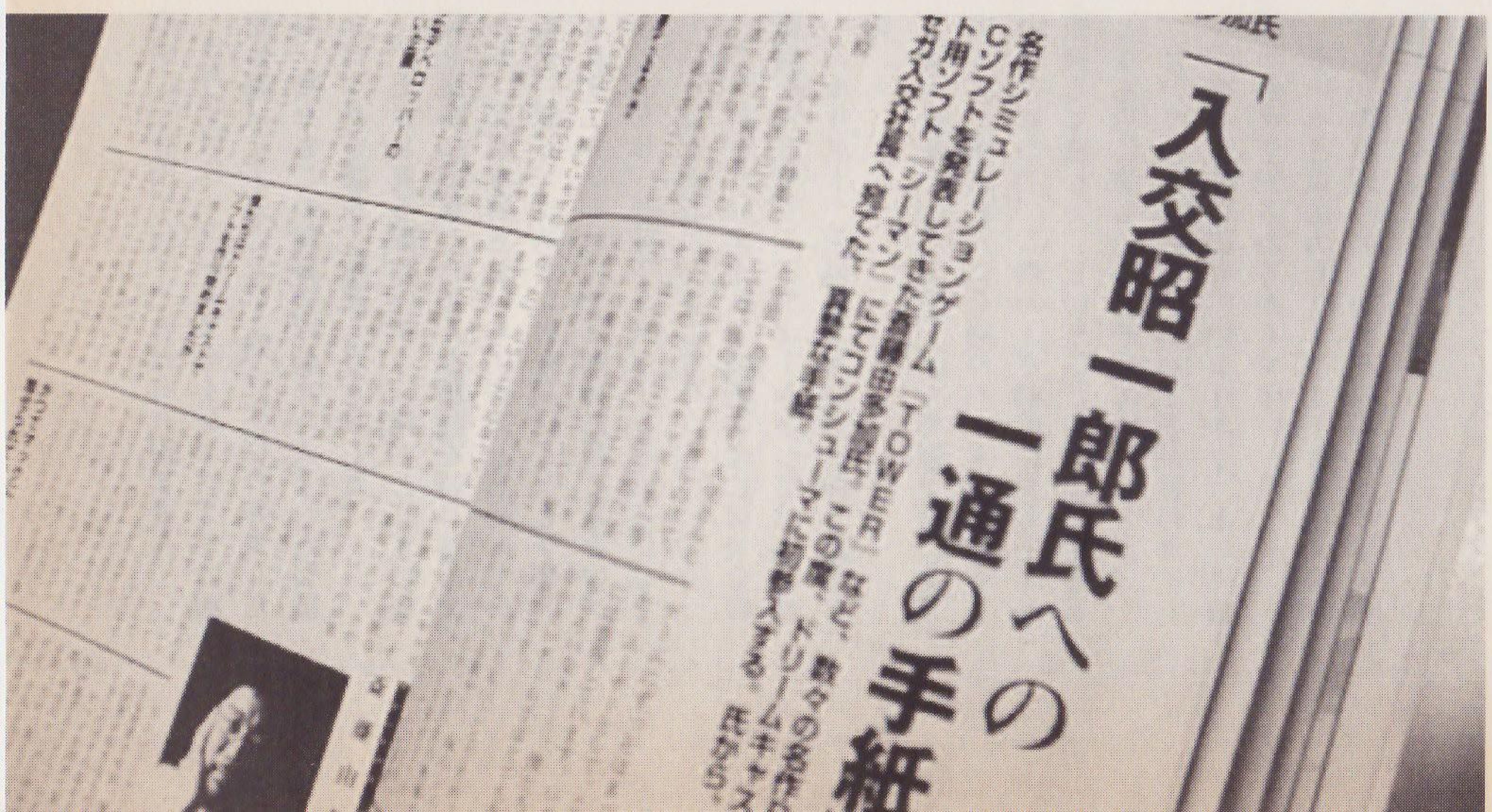
たまたま返事が遅れたこともあり、この間に『プレイステーション2の発表』や『東京ゲームショーの開催』等があり、かえってドリームキャストやセガのポジショニングをより明確に話せるようになったかも知れません。

斎藤さんの質問状は大きくとらえると、『セガ」あるいは「入交」は、ドリームキャストをどのようなプラットフォームとして位置づけたいのか？』ということだと思います。

もちろんドリームキャストのスペックとか、ハード面での内容はすでに既知の事ですから、『位置づけ』とはユーザーの視点から見たイメージやソフトのクリエイター、パブリッシャーから見た価値、もしくはゲーム市場におけるシェア、台数とかをどのような目標に向けて進めていくのか、そしてその方法論はどんなものか？　ということだと思います。

ドリームキャストが実現する夢

私は「ドリームキャスト」を昨年5月に発



表して以来、この「ドリームキャストの夢」というものを繰り返し、繰り返し言い続けています。それは世のゲームクリエイターの皆さんが「次世代のゲーム」と考えているものを可能な限り表現出来るようにしたいと願って、ドリームキャストを作ってきたということです。

世界中のクリエイターの皆さんとの3年半にわたる永い期間の練り込みと「私の思い」から、「ドリームキャスト」は次の3項目を目標としてきました。

【第1項】
映画をインタラクティブに動かしたい

【第2項】
ネットワークをゲーム内に取り込みたい

【第3項】
ゲームのジャンルを大幅に広げたい
（今までゲームをやらなかった人々を引き込みたい）

グラフィック能力・サウンド能力・モデムの標準装備といったパフォーマンスの向上やWindowsCEの開発環境をオプションとした体制はすべて上記3項目を実現するためのものです。

今回一部発表した「シェンムー」やナムコの「ソウルキャリバー」等を見て頂ければ、第1項は十分に実証出来たと思っています。

又、今までにドリームキャストを購入されたユーザーの35%がネットに登録されていることを見れば、第2項への期待の高さをも感じさせます。

そして今回のゲームショーで出されたいくつかのネットワークタイトル（「ぐるぐる温泉」や「デジタル競馬新聞」等）を見るにつけ、これからの新しいネットワークタイトルの出現を充分に期待させられるものだと思っております。

そして斎藤さん、「シーマン」のようなコンテンツこそが——私が第3項で述べているように——これから多くの新しいものの登場を期待しているものなのです。

セガとして今、考えなければならないこと

他方でプラットフォームホルダーとして、セガが常に考えていかなければならないのは、いわゆる『インストール・ベース』というコンセプトです。

どのように優れたプラットフォームであれ、世の中で使われている数が多くなければ、せっかくのクリエイティブなコンテンツも世の中に十分出て行くことは有り得ません。

3月2日に「プレイステーション2」の機能公開がライセンシー向けに行われましたね。我々もこの発表会以前から入手した公開スペックを細かく検証してきました。

データを見る限り「ゲーム機」としての範疇を遥かに凌駕した色んな機能を盛り込んでおり、大変素晴らしいハードだと感嘆しています。但し、コストが大変高いことも予想されます。コンシューマー向けに考えるとコストが下がり、充分インストールされるには2～3年はかかることでしょう。

ですからクリエイターの皆さんには当分の間現存するプラットフォームとしては「ドリームキャスト」が最適なものだと強く謳えます。

我々が新しいハードを出して行く時にクリエイターの皆さんに今回のハードが素晴らしいものなので、このハード向けにタイトルを開発して欲しい、ということをお願いすることは本当に難しいことなのです。

というのも「何台位のハードが私のタイトルが出るまでに売れていますか？」という質問が必ず予期されるからです。

幸いセガは強力なアーケードタイトルやソニック等の質の高い知名度のあるタイトルを持っています。

これをフルに使い、外部のクリエイターのタイトルが出てくるまでにインストール・ベースを可能な限り高めていく努力をしています。そして、セガはそれが出来る企業だと自負しています。

しかし一方では、優れた外部タイトルによってハードの販売を引っ張ってもらいたいと希望していることも事実です。

従って、斎藤さんのようにハードがまだどうなるか判らないうちから、ドリームキャストにかけてみようというクリエイターが出てくれるのは我々にとって頼もしく大変うれしい事です。

ワープの飯野君やレッドの広井さん等についても同じ事がまったく云えます。

繰り返し述べますが、「プラットホームホルダー」としてのセガにとっての最大のプライオリティーはインストールベースの確立・確保です。また、これこそがクリエイターの皆さんに対する責務とも思っています。

はっきりいって、ある程度のインストール・ベース――大体300万台位と考えていますが――が確立するまでにどんなジャンルであれ、ハードを引っ張ってくれる可能性のあるものであれば、どんどん出していきたいのです。

もちろん、一般論としては、販売初期はコアユーザーを中心としたアーリーアダプターと呼ばれる層が中心です。従って、タイトルもコアゲームが中心となります。

それが3～4年の経過の中に、価格も下がり、カジュアルユーザーが次第に大きな割合を占めるようになるはずです。

従って、このような全体の流れの中で、どのようなタイトルを中心に開発し、発売していくかを考える訳です。

一方では、ドリームキャストのブランドイメージをどのような味付けで確立していくのかということも、我々の大きな仕事です。

ドリームキャストの「ブランドイメージ」の大部分はどのようなソフトを販売するかによって決まり、これに価格戦略やプロモーション戦略がからんでくることになります。任天堂さんのように徹底的に低年齢層に的を絞ったやり方はそれなりに見事に効果的なものだと思います。

すべてのゲームクリエイターの方々へ

ドリームキャストはそのメディアのメモリーサイズ、グラフィック、サウンド能力、通信機能からいって、決してタイトル・ジャンルを限定すべきでないと考えています。

すべてのジャンルがドリームキャストの能力を使うことによって、アップグレードされ、且つ新しい展望が開けると信じています。

従って我々は、セガの内作タイトルや、カプコンさん、ナムコさん等のコアゲームを中心にしてインストールを増やしていきながらも、出来るだけ幅広いバージョンの可能性を追求していきます。そして、同時に今までにないようなタイトルやネットワークを使った全く新しいタイプのゲームを発掘し、我々のリスクで開発をサポートしていきたいと思っています。

その点では『是非このような作品を』と思われるクリエイターの方々がおられましたら、紹介して欲しいと願っておりますし、また、自ら私の方に直接売り込んできて欲しいのです。その場合は、私の特設メールアドレス「irimajiri@soj.segaco.jp」にメールを送ってください。期待しております。

以上

入交昭一郎

大好評連載

悪趣味ゲーム紀行

第二十三便

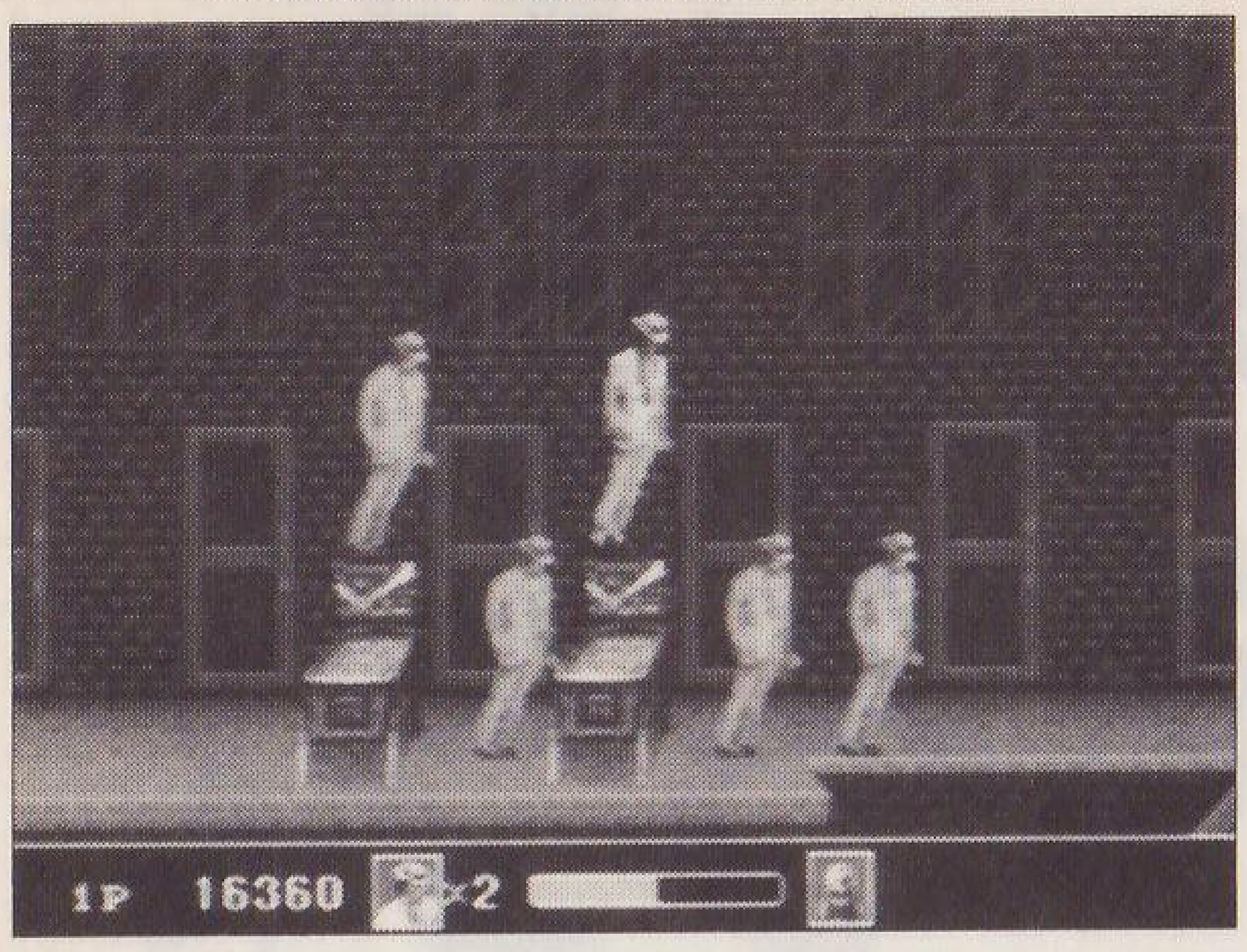
マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

がっぷ獅子丸

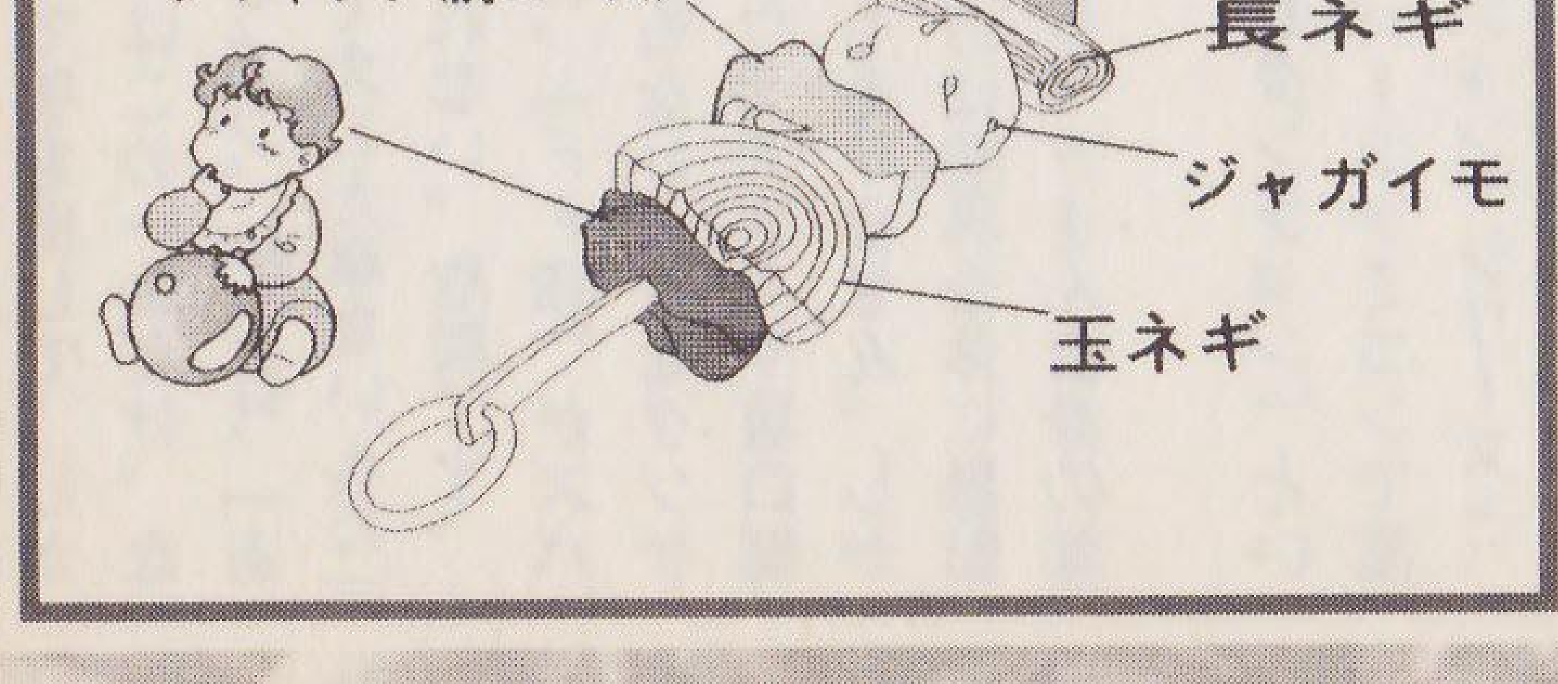
世間はすっかりPS2の話題で持ちきりですなあ。そこかしこで手のひらを返した様にターゲットを乗り換えるタイトルがチラホラと聞こえて来る今日この頃、やっぱ獅子丸たちもこの激動のゲーム業界の明日を憂える会話になっちゃうワケです。「あの馬鹿みたいなハイクオリティには参りましたなあ」「でも、やっぱり**セタは将棋**なんですかね？」「……」「もう超が付く程な無意味なポリ数の手で駒指せちゃったり」「……指紋も完全再現で」「駒の木目もキッチリと」「……となるとBPSもやっぱり」「**無意味に綺麗なテトリス**じゃないスカ？」以上の会話とは全く関係ありませんが、そろそろメガドラもやりてーなと今回紹介するのはMDと言えば避けて通れない伝説、一部の駄目人間達の世界では元になった映画の存在は知らないがゲームだけは知っているというアクションゲーム『**マイケル・ジャクソンズ　ムーンウォーカー**』です。こんな無駄知識の固まりのような本を買ってるアナタ達が、まさかマイケル知らないこた無いでしょうから今更説明なんて割愛しますけど、普段はいつも手術用手袋とマスクをしてジョンメリックの頭蓋骨を100万ドルで売ってとせがんだり、いのまたむつみセンセに自分のアニメ絵を描かせたりウチの中にカリブの海賊や『**ギャラクシーフォース**』**の初期ロット**がある子供心を失わないキング・オブ・ポップスのインダストリアル生命体で、最近はというとTVなんかで顔を見る度思うのは「どこの工場で作ってんのかしら……」。何だか東南アジア製品の様に仕上げがどんどん**ズサン**になっていく印象がある今日この頃。もう何の話をしているのか獅子丸にもさっぱり分からなくなってしまいましたけど脱線ついでに余談ですが、マイケルのコトを**「マイコー」**と中途半端な発音をする馬鹿餓鬼がおりますが怒るでホンマ！　その癖後ろの**ジャクソンの方は全く言及せん**のはなんやねんな！　さらに活字でそれ書くのはどないやちゅーねん！　出てくる度文章のIQが20ずつ下がるでショーミな話が！（イタコ：ヤスシ・ヨコヤマ）。さてこのゲームのストーリーは一応同名の劇場作品をベースにしておりますが、ある日ミスタービッグ率いる暗黒組織は片っ端から子供達を誘拐しておりまして、今世紀最大のスーパースター、マイケルは実は宇宙からやってきた、**コスモパワー**を駆使する**愛の使者ムーンウォーカー**だったのです。愛する子供達を救うためマイケルは戦うのですが、地球上で彼のパワーを補給できるのは子供たちの純粋な愛の心。ゲームシステムはというと、ぶっちゃけた話**ただの操作性のしょっぱいアクションゲーム**ですが

がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな31歳。

一つ一つのモジュールが我々人類ではなかなか到達できない個性的な発想で構成されております。基本は左右移動のジャンプ&攻撃という操作で、ただマイケルの曲がBGMに使われているダケなら、そこらのタレント物ゲームと大差なかった所、ゲーム攻略と直接関係のない箇所での作り込みがゲーム性を否定するまでに徹底しており、しかもプレイする度に、その真意が**おそらくマイケル以外には理解出来ない**のではないかと思わせる所にこのゲームの価値があります。当然マイケルのダンステクをゲームに反映させる所は誰しも発想しますけど、兎に角何処でも方向キーやらボタン押しゃ**「AAOH!」「SHA!」「OH!」「HOO!」**と、ムーンウォーク等あまり進行と縁のない奇怪なリアクションを行い攻撃は手足から放出される、一寸触れただけで敵が無音で瞬殺される**謎のリンプン**が武器で体力が無くなると突如徒手空拳になるのですが、あまり変わらないほど強力で後に空手**名誉五段**を取得する彼の格闘センスを充分伺い知る事となります。特に理不尽パワー全開なのはボス戦においての**ダンスアタック!** マイケルが数々のヒット曲をバックに踊りだすと、敵が皆(犬・ゾンビ含む)マイケルにつられ踊ってしまい直後ズッコケて敵を倒すという日本人の感性では**コントの国の出来事**ですがマイケル的には全然OK! 床判定も大陸的にアバウトのくせピアノに上ったら鍵盤の音がするなど奇形的作り込みで、この時点でゲームを作った奴ら全員を思わず後頭部をスリッパでぶっ叩かずにはおれない状況ではあるのですが一面のクラブから野犬溢れるストリートやゾンビの森、洞窟から敵の秘密基地へと進行するのでした。ステージ途中で墓の下やらトランクの中など窒息死確実の過酷な状況で捕らわれている子供達を助けだすと体力回復でまさに**子供達の愛がマイケルの栄養源!** この発想が後に現実世界で**大きな悲劇**を生むことになるのですがそれはおいといて、ついに最後の敵秘密基地で突如銀色の皮膚となり**マイケルロボ**に変身。それまでのなごやかムードは無かった事の様に情け容赦ないロボの一方的な大虐殺を繰り広げました。全ての敵をレーザーで葬りさると逃げるミスタービッグを追って**「チェンジ!マイケル・ジェット**(注:ありません)」これで終わりと思いきや、ゲームは宇宙船に変身したマイケルとミスタービッグとの**3Dシューティング**に変貌しました。そして悪の大将は宇宙の塵と消え感動のスタッフロールの最後**コンセプト&ゲームデザイン**にマイケルの名が! 彼は子供達を愛し、悪の人さらいから守り抜いたのだ。凄いぞキング・オブ・ポップス! だが後に愛し過ぎてベットで男の子のポコチンを握ってしまい逆に**子供達に訴えられてしまう**というオチがつくのをこの時のマイケルはまだ知らない……。



バブルスってテニスコートのローラーに轢き殺されたよね。



画:イワタカヅト

今、業界でホンネを語らせたら一番おもしろいカプコン岡本吉起氏の大好評連載、第3回！

岡本吉起の言わしてもろうで

第3回　究極の幻想って、横並び幻想か？

売れまくってますねえ、『ファイナルファンタジーⅧ』。私ゃ当初、国内240万本ぐらいの売上げと見込んでましたが、この調子だと前作同様の330万か、それ以上行っちゃうかもしれません。

私が専門学校でゲーム制作を教えてる生徒たちも、世間の例にもれずドカドカ買いまくってます。発売前に、教室で「『FFⅧ』買う人？」と訊くとザザーッと手が挙がって、向こうの壁が見えなくなるような有様でした。ところが、ですよ、「じゃあ、『Ⅶ』がよかったと思う人？」と訊いたら、挙がってた手がザザーッと下がって、ほとんど残らないんですよ。残った奴も遠慮がちに、肘を半分曲げてるような具合で。さらに「『Ⅷ』が面白そうだと思う人？」と訊いても、やっぱり同じようなもんです。で、もう一回「『Ⅷ』を買うつもりの人？」と訊いたら、またバババッと挙がるんです。大阪で言うところの「なんでやねん」、明石家さんま流なら「意味ないじゃん！」ですわ。

私も仕事柄、クリアはしましたが、不満は色々あります。当然、面白くなさそうだと思いながら買った生徒たちの感想も、かんばしくありません。ま、私はクリエイター、生徒はその志望者だから、好みとは別に流行りモノは押さえなくちゃならないって事情があるし、評価もだいぶ厳しいはずですが、しかし一般ユーザーの感想だって、程度の差こそあれ同じようなもんだろうと思います。

いや、みんながみんな、最初から納得ずくで買ってるなら構わないんですが、どうもそういう気配じゃないから余計に気がかりなんです。PSというのは、ゲーム雑誌も読まないような超ライトユーザーの多いハードですからね。そういう層は、パッケージがカッコいいとか、タイトルの語感がいいとか、テレビCMが多いとか、そんな程度の理由で、店頭でいきなり買うモノを決めちゃう。大部分は若い社会人で、そこそこお金があるから7800円ぐらいバクチのつもりで使えるってのもあるし、情報に興味はあるけどゲーム雑誌は恥ずかしくて買えないって女性客も多いみたいだし。

で、『FFⅧ』はあっちこっちで話題になってるし、グラフィックも一番キレイらしいから、一番面白いゲームだろうと思って手を出して、しかも前後一年間にプレイするのはこの一本だけ、なんていう人もかなりいるでしょう。中には、「ああ、これが最高ならゲームって大した事ないんだ」と思っちゃう人もいるかもしれない。危険です。

断っときますが、私は別に、『FFⅧ』がズバ抜けてヒドイ、値段分の価値もないようなクソゲーだとは言いませんし、スクウェアさんや坂口博信さんにケンカを売るつもりもありません。しかし長期的には、こういう売れ方は業界全体に悪影響を及ぼすでしょうし、スクウェアさん自身の首も絞めるはずです。

以前、『チョコボの不思議なダンジョン』というゲームがありました。スーパーファミコンで高く評価された『不思議なダンジョン』シリーズと、『FF』の版権が融合した最高の売れ筋です。残念ながらソフトの出来には難点が多かったんですが、売上げはスーファミの『不思議なダンジョン』最高傑作とも言うべき『風来のシレン』の2倍、100万本にもなりました。ところが、最近出た『チョコボ2』は内容が大幅に改善されているにも関わらず、販売数は伸び悩んでいます。凡作の『1』が、キャラクターと宣伝の力で不用意にヒットしちゃったせいで、ライトユーザーは『不思議なダンジョン』はツマラナイという偏見を持ってしまったわけですね。こんな刷り込みで有望なシリーズの未来が断たれるのは、どう考えても不幸です。

そういう不幸を避けるために、『FFⅧ』は「あらゆる部分で最高のゲーム」ではなく、「シナ

リオやバランスにはちょっと雑なところがあって、あんまりユーザーフレンドリーでもないけど、最高のムービーでプレイを盛り上げてくれるゲーム」と、正しく語られなくちゃならない。そして、その評価が全ユーザーにちゃんと届かなくちゃならない。それでみんな納得して買うなら、350万出ようが400万出ようが、全然オッケーです。

でも、それを実現してくれる媒体が、今の日本にはありません。と書くと、『ゲーム批評』の意義を否定するみたいですが、そうじゃないですよ。業界人とその予備軍や、事情に詳しいコアユーザーにとっては、この雑誌はもう不可欠です。しかしライトユーザーどころか、普通にゲーム好きの中間層でもこんな濃いモノは読まないし、仮に読んでも、付帯状況を知らないからよくわからないでしょう。むしろ、「硬派な雑誌の硬派な論文」の権威に圧倒されて、意見を鵜呑みにしてしまう危険もある。つまり今のところ、『ゲーム批評』はごく一部の読者のための雑誌であり、またそうでなくちゃならない、というわけ。

私が言うのは、それとは別に、一般ユーザーと同じ目線でゲームを評価して、幅広く人目に触れ、購入の参考になるようなモノサシが欲しいということです。6000~8000円前後ってのは、社会人には衝動買いできる微妙な線ですが、子供にはやっぱり高い買い物でしょう。なのに相変わらず味見もできないんだから、頼れる指標が必要ですよ。

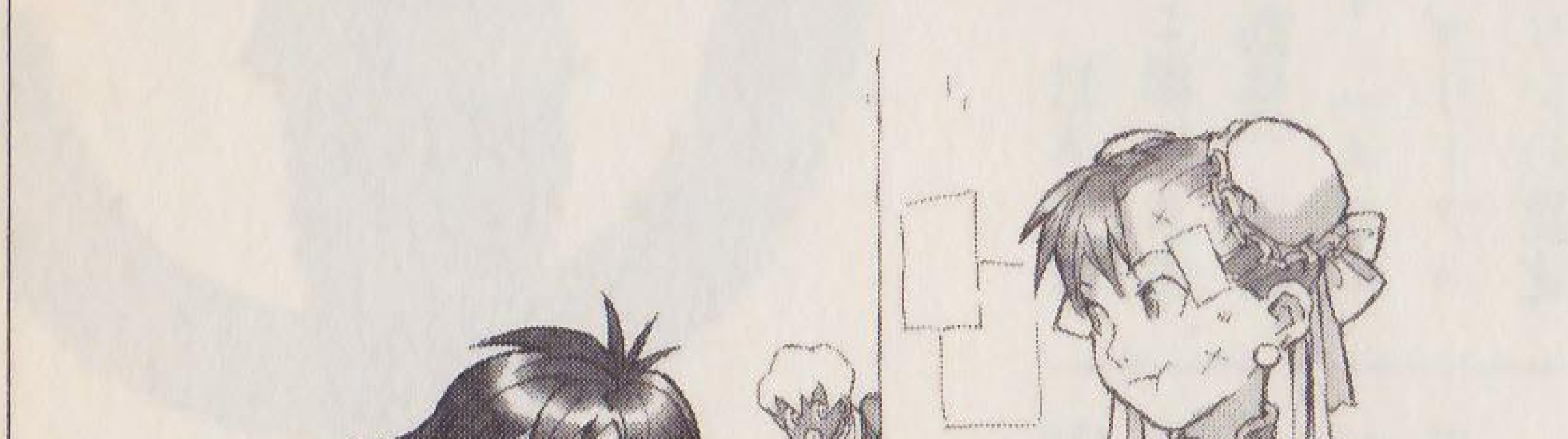
まずは超ライトユーザーのために、コンビニにソフトの累計販売本数を掲示して欲しいですね。これは、積極的に情報を集めない人には、かなり役立つ目安になるでしょう。さらに、SCE自身が（プレステクラブとか何とか言って）ソフトを採点し、パッケージに★マークを表示するぐらいの、思い切った努力はすべきです。

しかし以上の案では、凡作の不用意なヒットまでは防げません。ソニーさんも、自分ちの実入りに関わる事だと、前評判の高い作品を厳しく評価するのは難しいでしょうし。やはり、中立の立場から中間的ユーザーや流通業者に向けて、ゲームの質を的確に伝える指針が必要です。建前としては、各種ゲーム雑誌のレビューがそういう役割を担うはずなんですが、これはご存じの通り限界に来ています。メーカーとの力関係から提灯持ち記事が出ちゃうという問題を抜きにしても、ソフトの数がここまで多いと、最後までしっかりプレイするのは単純計算で不可能でしょう。現行のシステムではこれで精一杯というわけですね。かといって、映画みたいに評論家が林立する状況も望めない。2時間で最後まで観られる映画と違って、やっぱり時間と労力と能力の問題がありますから。さて、それではどうするか？

例えばですね、半ボランティアのゲーム格付け機関みたいなものを組織して、その歯に衣着せぬ評論の使用権を、ゲーム誌を含む各方面に売ったり、店頭に貼り出したりするってのはどうでしょう。もちろん同じゲームに複数の声を寄せて、さらに評者の好みのゲームなんてのも併記して、ユーザーが自分に似た嗜好の評者を選べるようにして。ま、実際にやるとなると、中立性や信頼性、また雑誌や販売店の意識の問題で色々大変でしょうが。

あるいはテストプレイ用のソフトをレンタルで借りて、追加料金を払えば続きができる、なんてシステムもいいかもしれませんよ。こっちはもっと大変でしょうけど。

とにかく、横並び幻想の国民性をあおって商売してちゃ、ゲーム業界も国の景気も、デカいことを言うなら政治も、いつまでたってもよくなりません。流行れば儲かる、ではなく、モノの良し悪しがちゃんとカネにつながる、そういうシステムを考えて、実現していきたいもんです。

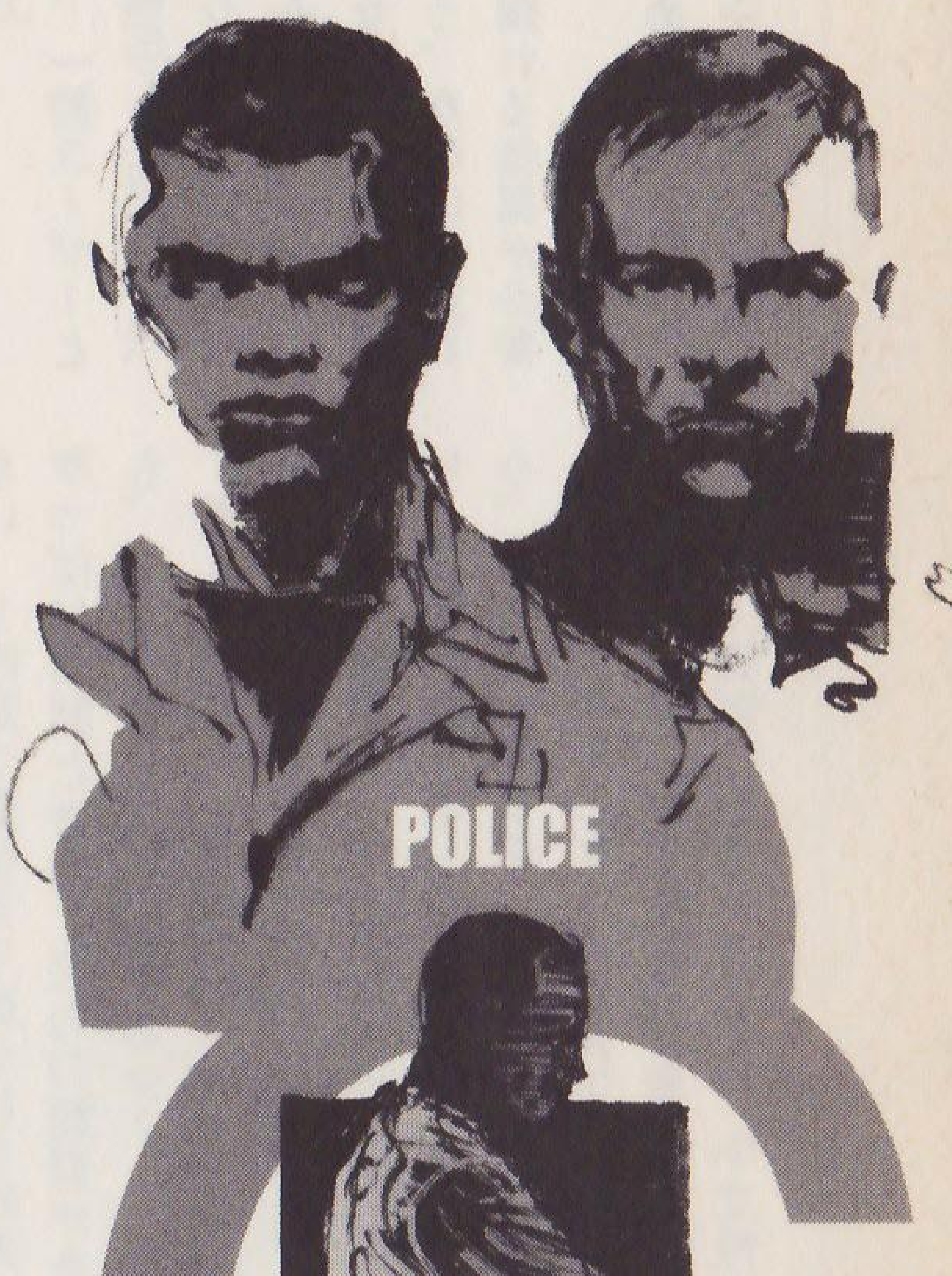


イラスト：西村キヌ

岡本吉起（おかもと・よしき） 株式会社カプコン開発本部取締役本部長。カプコンのアーケード、コンシューマの開発を統括的にプロデュースしている。

KOJIMA CINEMA

第14幕『エネミー・オブ・アメリカ』VS.『交渉人』



コジマシネマ開演の挨拶

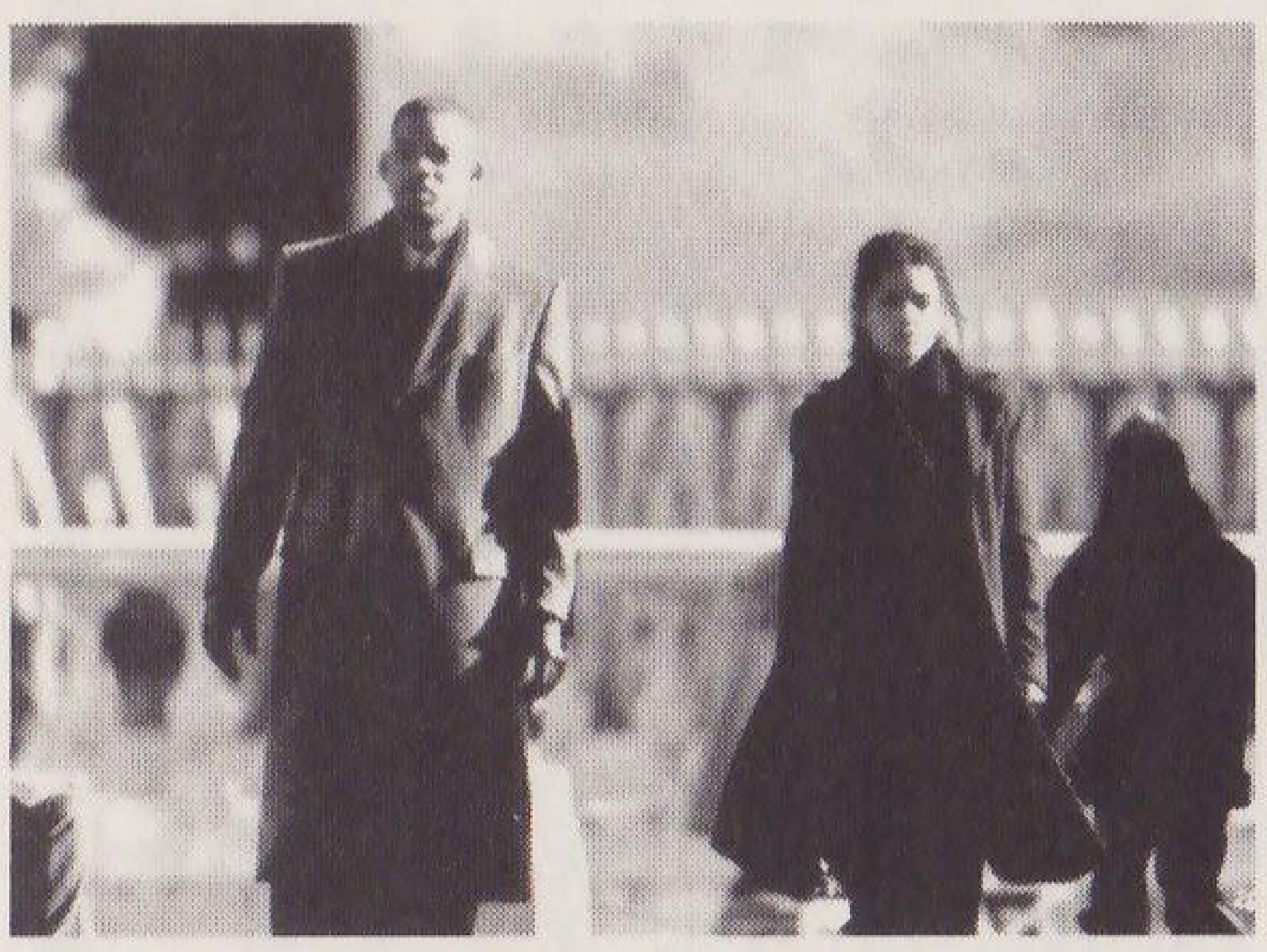
今回は日本映画や単館系映画を紹介しようと思っていたのですが、公開時期が本誌発売と合わず、またしてもハリウッド製アクション映画の紹介となってしまいました。という事で、第14回は『エネミー・オブ・アメリカ』と『交渉人』の二本立てです。

『エネミー・オブ・アメリカ』、ブエナビスタで観る

ジェリー・ブラッカイマー製作、トニー・スコット監督、ウィル・スミス主演という事（3拍子）で、「どうせまたアホ映画だろう?」と決めてかかっていたんですが、これが意表をついて、最近の「ブラッカイマー作品」とは思えないくらい地味な映画でした。ド派手な「爆発！」も一回こっきりでしたし、いつもは意味のないカーチェイスも今回は抑え気味でした。トニー・スコットの演出の方は相も変わらずでしたが、彼らの映画としては奇跡的に本（シナリオ）がまともです。ただし、「安全保障とプライバシー」というテーマの方は、やはりブラッカイマー映画、残念ながら中途半端に終わっています。

NSA(国家安全保障局)に関して

この『エネミー〜』で悪役として描かれているNSA（ナショナル・セキュリティ・エージェンシー／国家安全保障局）、日本ではあまり馴染みがないと思いますが、最近の冒険小説（海外）ではよく登場する組織です。『メタルギアソリッド』でも、ブリーフィング・シーンやメイ・リンの設定等で登場しています（メイ・リンは、NSA本局のあるフォート・ミードで、ソリトン・レーダーやバースト通信の技術開発に関与していたという設定）。



国家の陰謀とプライバシーの危機を描いた『エネミー〜』。
©Touchstone Pictures

この組織は映画でも描かれている通り、秘密主義を貫く組織です。それ故、NSAは業界では、存在しない機関（NSA／ノー・サッチ・エージェンシー）とか、沈黙の機関（NSA／ネバー・セイ・エニシング）という呼ばれ方（ジョーク）をされています。映画中のジーン・ハックマンのセリフにもあったように、このNSAは、これまでアメリカ国民の電話回線を24時間傍受し、数十台のスパコンを使って「核兵器」や「プルト

イラスト：新川洋司

ニウム」等というキーワードを検索、チェックしていたという話です。そのNSAが、この映画撮影のためにどれだけ協力したかは怪しいものですが、冷戦時代のCIAやDIAのように、これからのハイテク課報時代の主役を担っているのは間違いありません。

『交渉人』、ワーナーで観る

『エネミー～』同様、こっちの方も最近のハリウッド映画としては地味な作りだったのですが、これがヒット！ 非常に面白かったです。この映画、『ダイハード』的な単なるアクション映画（籠城モノ）と侮ってはいけません。『LAコンフィデンシャル』や『スクリーム』的な「犯人は一体誰だろう？」というミステリーで終始貫かれ、2時間19分もの時間があっという間に感じられました。やはり映画はシナリオです。

交渉人であるサミュエル・L・ジャクソンがヒーローらしく登場したと思えばテロリストに転じ、それを解決するために第二の主人公（これまた交渉人）であるケビン・スペイシーが登場、物語は二転三転し、心地よく観る者の期待を裏切ってくれます。大がかりなアクションではない部分で、緊迫したシーン作りに成功しています。お薦めの一本です。それにしても、ケビン・スペイシーが格好良すぎ。この男、上手すぎる!!



主演二人の演技合戦も見どころ『交渉人』。

カイル・クーパーの功績

『エネミー～』も『交渉人』もどちらもオープニング・クレジットが凝っていました。『エネミー～』の方は確認できませんでしたが、『交渉人』の方はやはりというか、「イマジナリー・フォーシズ（ImaginaryForces）」の仕事でした。

近年『セブン』や『トレインスポッティング』のヒットにより、映画におけるオープニングの意味が変わってきています。それまでは単なるスタッフ・クレジットの紹介のためだけであったオープニングを、彼ら（「イマジナリー・フォーシズ」や「トマト」等のデザイン集団）は見事に変革してくれました。動脈硬化がちなハリウッド映画界では珍しい事件です。その筆頭であるデザイン・スタジオが、僕の大好きなカイル・クーパー率いる「イマジナリー・フォーシズ」です。カイル・クーパーといえば、『セブン』や『ミッション：インポッシブル』で一躍有名になった人。彼の素晴らしいデザインセンスとアイデアには、ただただ敬服するのみ。

オープニング・クレジット

『メタルギア ソリッド』では、ゲームの冒頭に、リアルタイムでスタッフ・クレジットを出しています。企画当初はスタッフの間からも「こんなの見にくいだけだ！」という否定的な意見が多くありました。ただデモでスタッフの名前をタレ流ししても、それこそ意味がありません。遊びながら、見たい人だけが見ればいい訳です。そしてさらに言うなら、文字が読めなくても、その文字の形や出方、出るテンポそのものが、その作品のイメージとなってユーザーに伝わるのです。

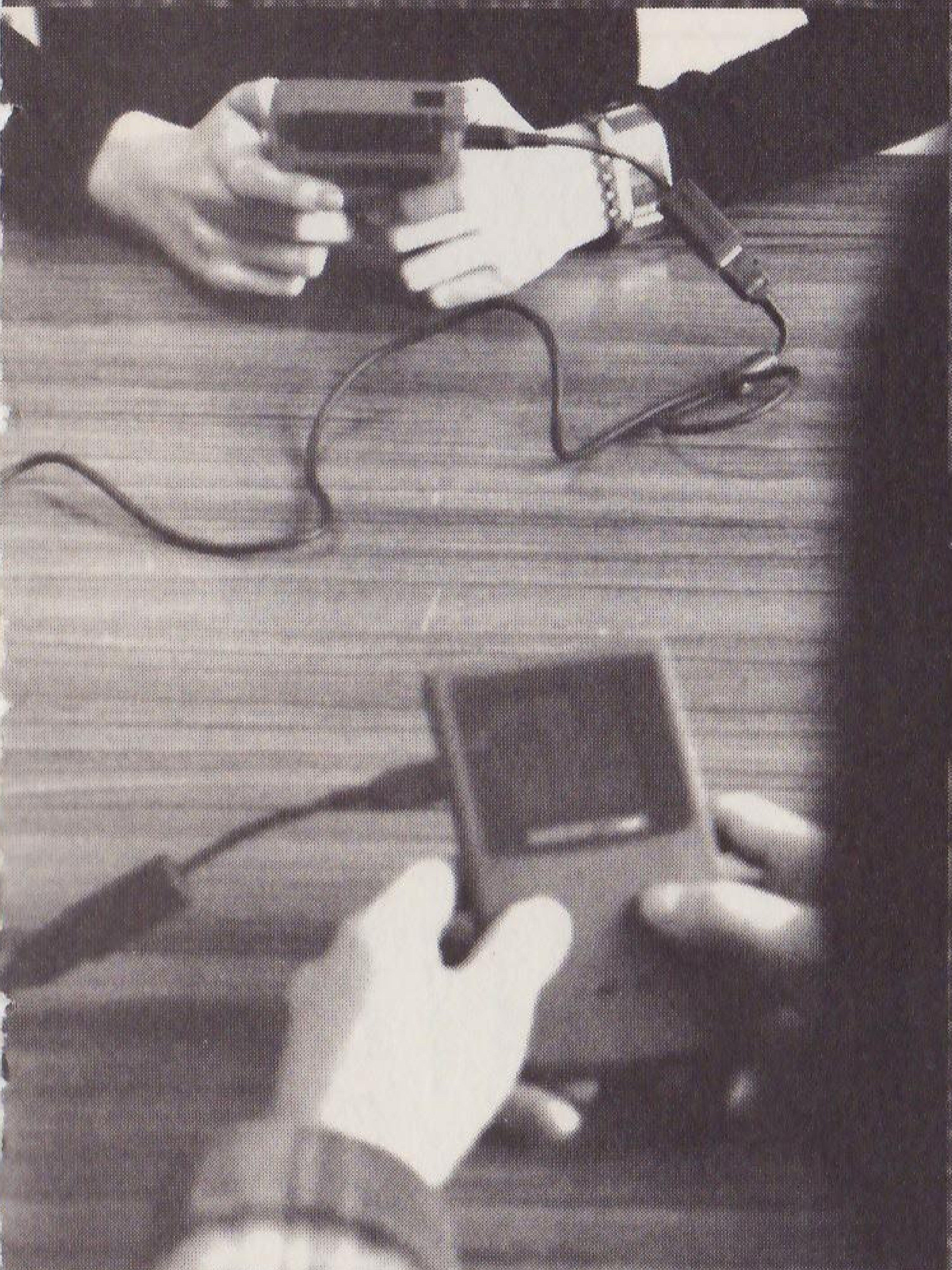
僕は、カイル・クーパーらが映画界で革命を起こしたような様式破壊を、ゲームでも行ってみたいと考えています。フィルムの編集ではないアプローチによる、インタラクティブなデザインワーク、それを突き詰めてみたいと画策しているところです。

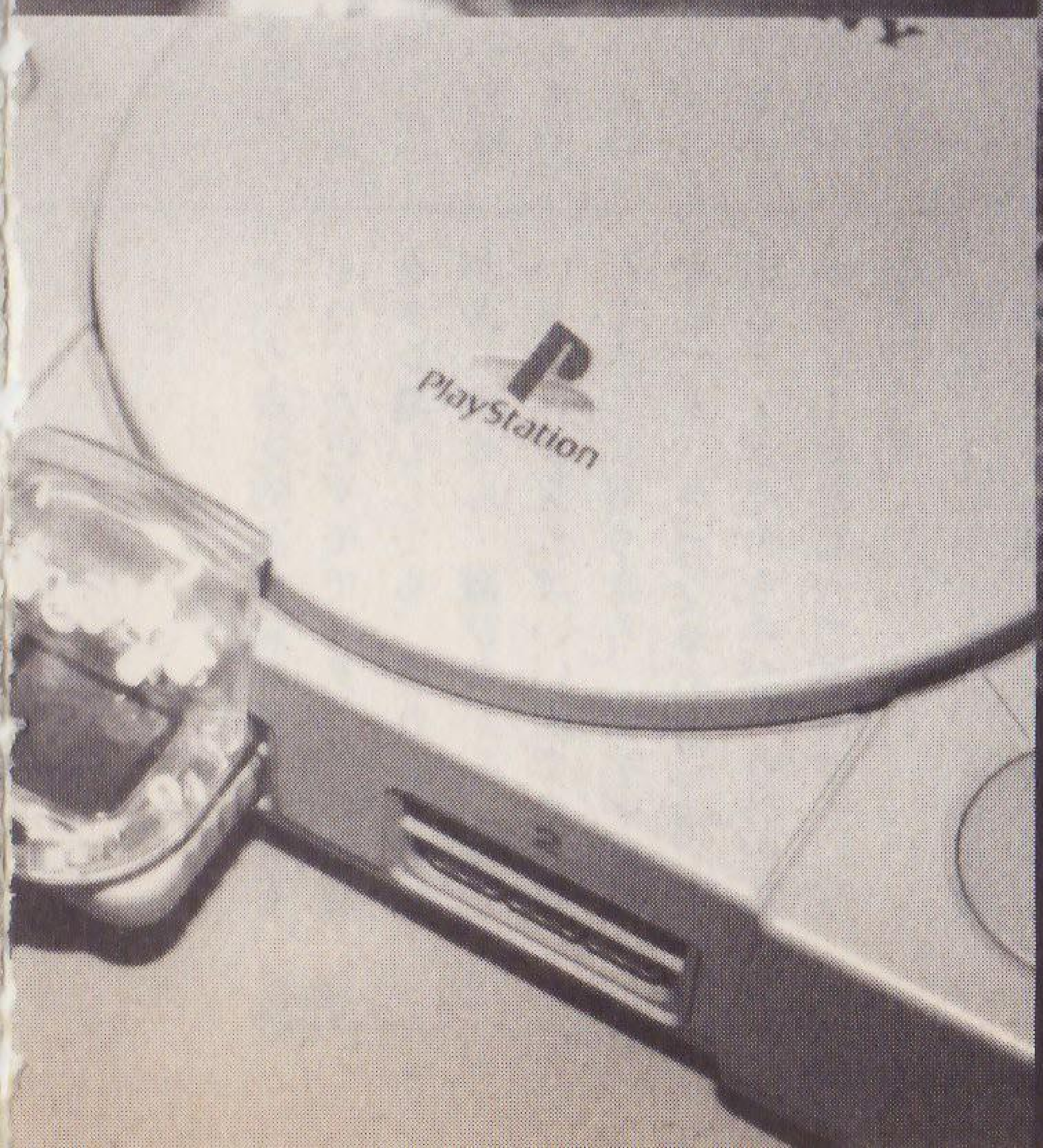
『エネミー・オブ・アメリカ』 ENEMY OF THE STATE
監督＝トニー・スコット
主演＝ウィル・スミス
合衆国が誇る最新鋭の監視・追跡システムに狙われた男の恐怖、怒り、そして反撃……。スピーディーでエキサイティングな逃亡劇と、「プライバシーの危機」という現代の脅威を鋭くえぐった迫真のハイテク・サスペンス作品（4月中旬公開予定）。

『交渉人』 THE NEGOTIATOR
監督＝F・ゲイリー・グレイ
主演＝サミュエル・L・ジャクソン、ケビン・スペイシー
シカゴ警察NO．1の人質交渉人が、事件に巻き込まれた。無実をはらすため、自ら人質をとった彼が逆指名したのは、もう一人の「天才交渉人」だった……。（6月公開予定）

小島秀夫（こじま・ひでお）……株式会社コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役。『スナッチャー』『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』など、独特の世界観を持つ作品を創り続けるゲーム職人。また、ゲーム業界屈指の映画通としても知られる。

ブームの謎







冷めていた市場が再び熱を帯びる。ゲーム業界では通常起こらざる事態が、起きた。

いわずとしれた『ポケモン』によるゲームボーイ市場の再活性化である。

一端活性化すれば、全世界に静かな広がりを見せ、最終的に数千万台という規模まで成長していたこの市場は、あまりにも巨大であり、そして魅力的だ。

現在、ゲーム業界には２つの柱が存在している。ドリームキャスト、次世代プレイステーションなど、ハイスペックな次世代ハードによる競争。そして携帯ゲーム機競争である。

このほんの１年の間に、ＳＥＧＡのビジュアルメモリ、ＳＮＫのネオジオポケット、ＳＣＥＩのポケットステーション、バンダイのワンダースワンと、携帯ゲーム機が相次いで登場、任天堂もゲームボーイカラーを発売、好調なセールスを記録している。

現在のブーム、その背後にあるのは何なのだろうか？　右肩上がりの成長を続けてきたゲーム業界にも変化が見られる昨今、業界、そしてユーザーは今、携帯ゲーム機に何を望んでいるのだろうか？

携帯ゲーム







にわかに巻き起こった携帯ゲーム機の発売ラッシュ。
この動きはいかにして起こり、
また、いかなる波紋を市場に投げかけようとしているのか？
携帯ゲームブームの謎に迫る。

携帯ゲームブームの現状と分析

一強時代の終焉となるか、ゲームボーイに迫る各社携帯ゲーム機

幾つものメーカーが携帯ゲームハード、ソフト市場に参入するこの携帯ゲームブーム。これはリスクヘッジという企業の方針なのか、それとも…

任天堂ゲームボーイの覇道

現在、携帯ゲーム機のトッププラットフォームフォルダーである任天堂が、'98年10月23日に新ハード「ゲームボーイカラー」を発売以来、非常に好調なセールスを記録している。既に全世界で700万台を突破し、またゲームボーイソフトも、『ポケットモンスターピカチュウ』163万本発売、『ドラゴンクエストモンスターズ』156万本、『遊戯王デュエルモンスターズ』133万本、『ポケモンカードGB』60万本と軒並み大ヒットを飛ばしている（表1）。

この人気を受けて、'90年に発売された初代ゲームボーイ、ブロス、ポケット、ライト、カラーとシリーズを通して、ついに国内で2000万台、全世界で累計7000万台を出荷した。全世界で最も普及しているハードである（表2）。

国内で苦戦を続ける家庭用ハード、NINTENDO64とは裏腹にゲームボーイシリーズは（特に国内では）任天堂を支える屋台骨であり、重要な資金源となっているのである。

この10年間の間、任天堂がゲームボーイによって独占してきた携帯ゲーム機市場。この魅力的な市場の恩恵にあやかろうとするかのごとく、あるいはゲームボーイに対抗するかのように、幾つものゲームメーカーが市場に参入を果たした。

各社ハード出そろい相対する

携帯ゲーム機が勢いを見せ始めたのは、昨年10月9～11日に幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ'98秋」。このショウで最も印象的だったのは、セガのドリームキャストに対する、SCEI、バンダイなど各社の携帯ゲーム機という構図だ。任天堂は今回のショウも協賛のみで出展は無かったのだが、エニックスブースでゲームボーイカラーは手にすることが出来た。さながら携帯ゲーム機の発表会と化したショウを境目に、ゲームユーザーの意識は自ずと携帯ゲーム機に注目し初めたのである。

3月4日に発売となったバンダイの携帯ゲーム機ワンダースワン。バンダイ山科元会長はショウの講演会にて、「失敗に終わった家庭用情報端末ピピンの後継機」

とワンダースワンを紹介し、マルチメディア戦略のなかの携帯情報端末としての位置づけを明らかにした。全国7000店舗で販売を開始、夏までに1万店舗に拡大し、初年度は400~450万個の販売を目指している。では、

実際の売れ行きの方はどうかと言えば「100台入荷に80台出荷」（販売店）という、可も不可もなくといった声が大きい。数字的には販売推定台数7万台、『チョコボの不思議なダンジョン』5800本、『GUNPEY』3500本程度。しかし『GUNPEY』に関しては何処の販売店も思った以上に売れていると聞く。

アーケード用対戦格闘ゲームの制作で活躍するSNKは、家庭用ゲームに力を入れる方策としてドリームキャストとも連動するネオジオポケット、ネオジオポケットカラーを用意、3月19日、ネオジオポケットカラーを販売した。しかし残念ながらその反響は「そこそこ売れているところはあるものの、総じて低調ですね」といったものが多い。しかし新たに整えた直販体制には期待が集まっている。

セガはドリームキャストの新しい記憶媒体ビジュアルメモリを、既に現時点で90万個（『あつめてゴジラ』他2作品を合わせれば120万個）を出荷。なかなか好調な売れ行きを見せている。ビジュアルメモリ対応ソフトはあいかわらず少ないが、NAOMIとの連動など、将来性を感じるところはある。

ドリームキャストの発売に対抗すべくSCEがぶつけてきたプレイステーションの端末機、ポケットステーションは、発売当日で推定6万台を販売するほどの大変な人気を集めている。SCEは月産100万台という強気な姿勢をみせてはいたが、発売から2ヶ月経った現在でも店頭には未だ並ぶことは少ない。

以上のように、すべてのハードが出そろい、ユーザーにその真価が問われる時がやってきた。ゲーム雑誌だけでなくマスコミ各社も注目するこの現状、まさに今は携帯ゲーム機戦争の様相を呈しているのである。

携帯ゲームブームの謎

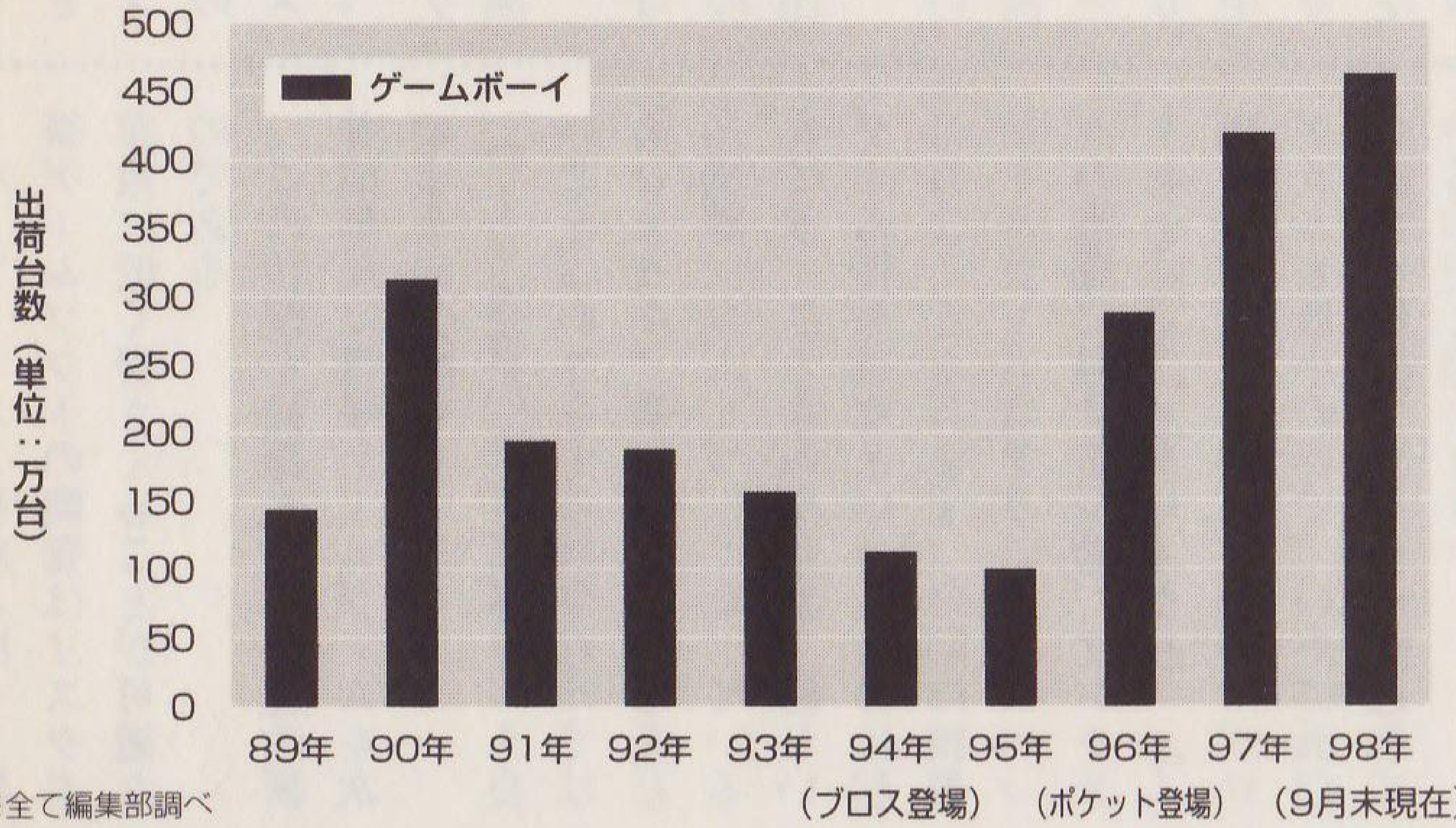
では何故この様な携帯ゲームブームになったのであろうか'96年の『ポケモン』の影響は言うまでもなく、その後のゲームボーイソフトのタイトル数、出荷台数は増大の一歩をたどってきた（表3）。

また『たまごっち』の影響を受けたキーチェーン型の携帯ゲームは、現在のところ落ち着きをみせたものの、その流れはSCEIの

■表1　ゲームボーイソフト販売本数

ポケットモンスターピカチュウ	任天堂	98年9月12日	163万本
ドラゴンクエストモンスターズ	エニックス	98年9月25日	156万本
遊技王デュエルモンスターズ	コナミ	98年12月17日	133万本
ポケモンカードGB	任天堂	98年12月18日	60万本
ゼルダの伝説　夢をみる島DX	任天堂	98年12月12日	24万本
ワリオランド2　盗まれた財宝	任天堂	98年10月21日	18万本
ロボットポンコツ	ハドソン	98年12月4日	13万本
テトリスデラックス	任天堂	98年10月21日	3万本

■表2　ゲームボーイ出荷台数の推移



※全て編集部調べ

ポケットステーション、セガのビジュアルメモリに見ることができる。事実、ポケットステーションの立ち上げには、『たまごっち』の企画発案者である株式会社ウィズの横井昭裕氏が関わったとも聞く。

しかし、ソフトメーカーが携帯ゲーム、特にゲームボーイソフトを開発する理由はそれだけではない。

ゲームボーイソフトを制作することによって負うリスクが、他のハードよりも少ないことが、理由の一つに挙げられるだろう。

具体的に言えば、まずソフトの制作費。勿論作り込みや製作期間等でばらつきはあるが、プレイステーションならば7000～8000万必要なところを「本当に手のかからないものならば1000～2000万で1本できる」(ゲーム制作会社ディレクター)と言う。制作スタッフも同じく、手の掛からないものならばデザイナー、プログラマー、サウンド、ディレクターの4人が4週間もあれば完成してしまうという。開発難易度も低くゲームボーイならファミコン並、ワンダースワンでもスーパーファミコン程度と聞く。携帯ゲームソフトの開発はリスクを非常に低く押さえることが可能なのである。

この状況を見据えて、前述の横井昭裕氏は携帯ゲームブームを次のように分析する。

「ハード容量の肥大化はなにも良いことばかりを生み出すわけではありません。新しい会社はどんどん業界に参入しづらくなっているんです。こうなれば当然、新しいゲーム性や進化といったものは起こりにくくなります。今回の携帯ゲームブームはそういったスペックの高騰に対する反動、アンチテーゼではないでしょうか。今、我々はグラフィックも最小、プログラムも最小の中で、いかに面白い遊びを提供できるかが問われているのだと思います」

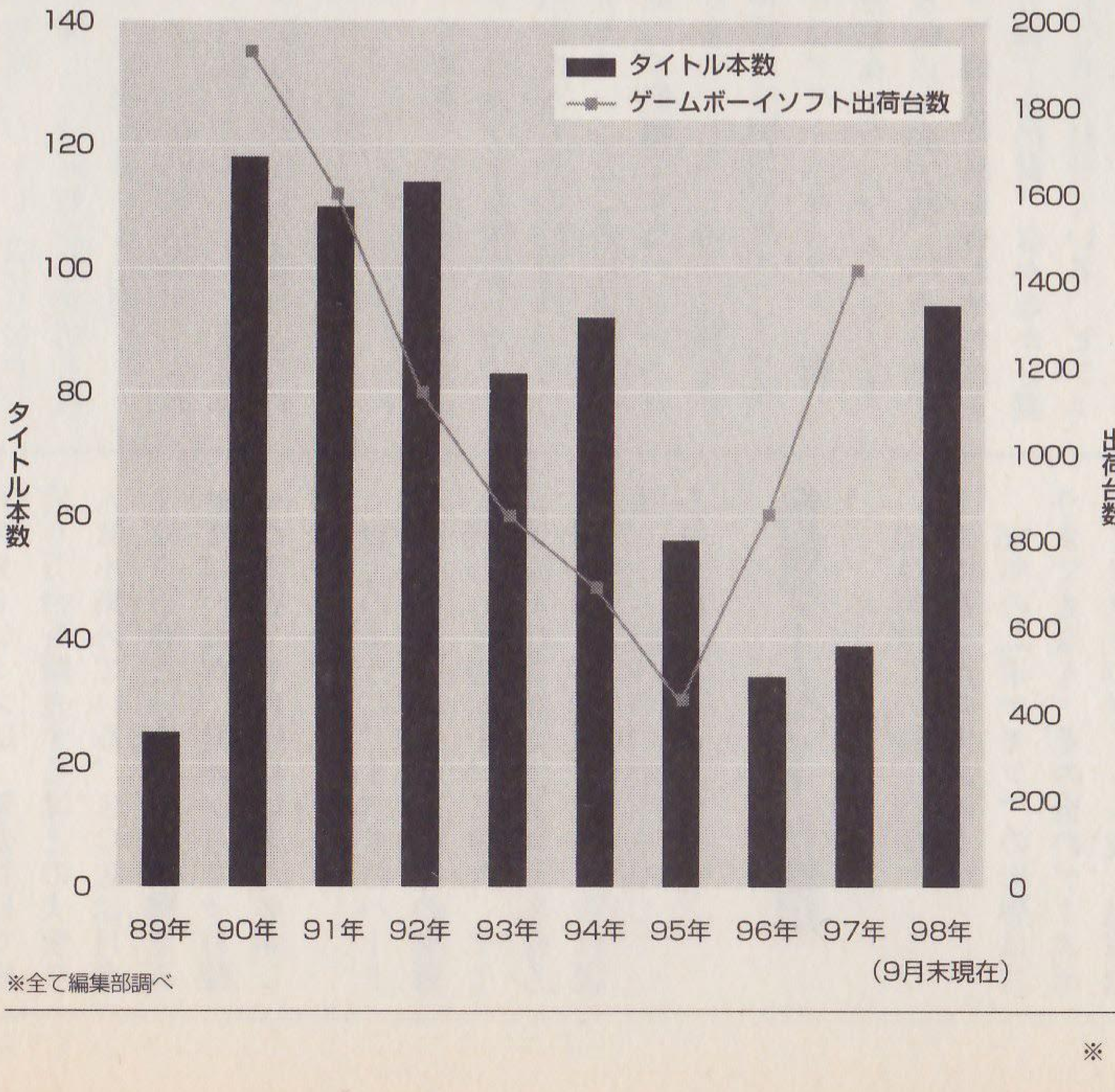
ドリームキャストや次世代プレイステーションといった家庭用ハードのスペックの上昇に、弱小のゲームメーカーが開発環境を整えることができなくなっているという事である。

ゲームボーイの制作者、故・横井軍平氏も、生前、著書(※)の中で次のように語っている。

「ゲームの本質はアイディアです。しかしテレビゲームにはアイディア不足のときの逃げ道があった。それがCPU競争であり、色競争です。これは作る側から言えば落ちこぼれなんですね」

次項から携帯ゲーム市場をにぎわす各社ハードを分析し、その方向性を深く探りたい。

■表3　ゲームボーイソフトのタイトル本数と出荷台数の推移



※全て編集部調べ

※　横井軍兵ゲーム館(アスペクト)

Wonder Swan

魅力的なスペックと慎重なソフトメーカーたち

奇しくも横井軍平の「白鳥の歌」となったワンダースワン。果たしてライトユーザーたちを振り向かせることはできるのだろうか?

3月4日、携帯ゲーム機戦争の最後の役者、ワンダースワンがついに発売された。秋葉原のある販売店によれば、「淡々と売れてゆき、一時は品切れにもなりましたね。あまりユーザーからの問い合わせはなく、あれば買うといった印象でしたが」との事。決して熱く迎えられたわけではないものの、バンダイという、これまでハード関連では目立った実績のないメーカーの新ゲーム機としては、なかなかの滑り出しだったと言えるだろう。

ワンダースワンの特徴は、縦横どちらでも遊べるという斬新な作りや、拡張性の高さ。また一昔前の圧電ブザーを復活させ、単3電池1本で30時間の稼働を可能にしたことにより、徹底した軽量化とコストダウンが図られている。実際手に持ってみるとかなり軽く、その洗練されたフォルムもあってか、どこか可憐な印象を受ける。購買客の中に女性の姿がちらほら目立つ、というのも頷ける話だ。

しかし今回、ワンダースワンの発売にあたって最も注目されたのは、これが「ゲームの父」とも謳われた故・横井軍平氏の遺作にあたるハードだということではなかろうか。ワンダースワンはバンダイと、横井氏が任天堂退社後に設立した株式会社コトの共同開発による製品。あえて白黒の液晶画面にこだわったあたりにも横井氏の理念が生きているわけだが、実は前述の特徴もすべて彼の提案によるものだった。先の販売店によれば「購入するのは圧倒的に20代のサラリーマン風が多い」とのことで、とりわけマニア層にウケが良いらしいワンダースワンだが、これはこの辺りの経緯があってのことだろう。

「これまで携帯ゲームというのは進化が止まっていたんですよ。だから、ユーザーさんはある程度齢をとると卒業してしまっていた。その卒業してしまったひとたちを呼び戻したいんです」。バンダイ・トイエンターテイメント事業本部エレクトロニクス事業部・東海林次長はそう語るが、高い年齢層を狙うという戦略は図らずも当たったようだ。

しかし、主なユーザーがマニア層であれライト層であれ、ワンダースワンのソフト面での品ぞろえは彼らを充分に納得させられるものではない。移植作や続編があまりに多いのである。

参入メーカーの数は38社と非常に多く、48タイトルが公表されているにも関わらず、予定されているオリジナル作品はわずか8本。こういった各メーカーの慎重さからは、彼らの不安感が見てとれる。つまりハード面で信頼の薄いバンダイと、横井軍平という大きな存在の間で、誰もがその存在の真価を計りかねているのだ。バンダイがいかに周囲からの信頼を勝ち得ていくかが、ワンダースワンの今後のキーとなるだろう。ソフト面での充実がない限り、そのハードとしての魅力はライトユーザーには決して伝わるまい。

奇しくも横井軍平の「白鳥の歌」となったワンダースワン、その今後に大いに期待したい。



モノクロながら8階調の美しい映像

[ワンダースワン] メーカー：バンダイ／価格：¥4.800／発売日：'99年3月4日／CPU：16ビット／液晶：FSTN反射型LCD224×144ドット・モノクロ表示／使用電源：単三型アルカリ電池×1、専用ニッケル水素電池

Game Boy Color

想像力を広げる道具としてのGB

静かに浸透していたGBは、『ポケモン』で大ブレイクを果たした。そこにはソフトウェアだけでなくハードの力も介在していた。

ゲームボーイの復権が『ポケットモンスター』効果によるものであることは疑いようのない事実。『ポケモン』発売以降、任天堂はゲームボーイポケット、ライト、カラーを立て続けに投入、好調なセールスを記録している。そしてこれが『ドラクエモンスターズ』『遊戯王』という大ヒットタイトルのリリースの呼び水ともなった。

しかしゲームボーイの開発担当である任天堂開発第一部長、出石武宏氏はこう語る。「『ポケモン』がヒットし始めた時に『よくポケットに通信つけといたなあ』って（笑）」。人間が触る部分、ハード的に接続される部分はどうしてもパーツが大きくなってしまう。『小さく作って』といったら『じゃあこれ取ってもいい？』って（笑）」（出石氏）。結局、通信機能部分の形状を新しくしてコンパクト化を図り、無事に通信機能はポケットに装備されることになった。しかし、これが無かったら、ポケットからカラーへと至る道筋も無かったかもしれない。

そもそも『ポケモン』の遊び方自体、出石氏たちにとっては意外なものだったという。「こちらは通信といえば対戦。相手の人間を倒すものだと思っていた。ところが田尻さんはGBを見た瞬間に「交換」だ、と思ったらしい。でも交換というのを見て、みんなムクムクと新しいアイディアが浮かぶわけです。あれは田尻さんにやられたなあと思ってます」（出石氏）。

そして現在、GBはN64の携帯端末としての役割を負わされ、N64を中心とするハード構想の中核をも成している。またポケットカメラ、釣り用のソナーなど、ゲーム機という枠組みを超え、その用途もますます広がりを見せている。沈静化していたGB市場を『ポケモン』で再び勢いづかせ、さらなる新しい展開を開始する。これが全て計算ずくならば、まさに見事というしかない。だが、出石氏は「そんな戦略なんか練る会社じゃないので」と笑う。

そのどこまでが本音なのかは正直わからない。GBの将来について聞いてみても「いろいろありますよ。64GBケーブルとかも64とGBどっちもソフト作ってはるところだったら、あれ活かしてくれるような気がしますね。あれも昔から話はあって、SFCでやっても良かったんだけど、割とみんなワガママでGBが良ければいいんじゃないかな、と。僕らやっぱりメインはGBだから」。

そして出石氏は最後にこう語った。「これはどこにも書いてないんですけど、任天堂には見えない線があるんです。これを超えたクオリティを実現できなければ任天堂のものとはいえない。そういう誇りがどこかにある」。良くできた遊び道具は、想像力を限定せず、逆に広げるもの。使い方、遊び方はそれぞれ考えて下さい。GBの根底にあるのはそうした考え方なのだろう。GBの強さの秘密は、案外そんなところにあるのかもしれない。



『ロボットポンコッツ』は赤外線通信機能を上手く利用している。

[ゲームボーイカラー] メーカー：任天堂／価格：¥8,900／発売日：'98年10月21日／CPU：8ビット／液晶：反射型TFTカラー液晶 160×144ドット／表示能力：32000色中、最大56色同時発色／使用電池：単3×2／連続使用時間：約20時間

NEOGEO POCKET COLOR

先走らない、将来を見据えた販売戦略を

高スペック、ドリームキャストとの連動、広告、流通と、かなりの条件を整えての携帯ゲーム市場参戦ではあったが…

現在の任天堂一強の携帯ゲーム機戦争に先陣を切って飛び出したSNK、「ネオジオポケット」（NGP）。しかし、昨年10月28日に発売されて以来、これまでに発売されたソフトは、同時発売であった8本に『サムライスピリッツ!』を加えた9本のみ。広告展開もさして行われず、既に秋の東京ゲームショウで発表していた通り、3月19日、早くもカラー携帯ゲーム機「ネオジオポケットカラー」（NGPC）が登場した。この あまりにも早いNGPCの登場には、NGPのユーザーから怒り、失望の声も多かった。編集部ではSNKに、このことについてコメントをお願いしたものの、回答を得るには至らなかった。

こういったネガティブな背景のなかで発売されたNGPCだが、果たして各社ハードに対しての勝算はあるのだろうか。

NGPCは縦160ドット×横152ドットの画面サイズに全4096色中、146色の同時表示能力を持つ。同じカラーのGBCよりも高スペックである（GBC：P68欄外スペック参照）。連続動作時間もGBCと同じ単3電池2本で、倍の40時間のプレイが可能。また大きさや値段もGBCと変わらない。NGPシリーズのコンセプトは「小型、高性能、省電力、そして低価格、これら携帯機として当たり前のことをとことん追求したハード」（SNK広報）との事だが、なるほど確かにその通りだ。

NGPでも問題視されていたソフトのラインナップは、同時発売ソフトのほとんどがNGP用ソフトのカラー対応版であり不満が残る。しかし、今後はSCEやナムコが参入を果したことで、将来的にはいくらか解消はされるだろう。3月20日にカプコンとの共同製作の対戦格闘『SNKvsカプコン』という注目タイトルが発表されたことも朗報の一つだ。

また、DCとの連動も詳細が伝えられた。SNK広報の話では、『キング・オブ・ファイターズR−2』のメイキングモードで使用したデータ、アイテムをDCで使用出来るといったデータのやりとりをメインに考えているという。

広告展開も前回とは違い、TVで「I'm not BOY」といったゲームボーイとの比較広告と思われるCMを行うなど、かなり力を入れているようだ。

なかでも流通対策が良くできており、製造に時間のかからないフラッシュメモリを採用、また殆どの販売店に直販体制を敷いているため、安定した供給が図れる。

しかし、これで一度離れつつあるユーザーの信頼を取り戻すことが出来るのだろうか。高スペックやDCとの連動等、明るい条件は揃っていても、ユーザーの心をつかむであろうソフトの供給はまだまだこれからだ。今後、携帯ゲームブームの一翼を担うには、SNKには先走らない、将来を見据えた販売戦略が必要に思うが果たして。



R−1同様なかなかに遊べる良い出来。

[ネオジオポケットカラー]　メーカー：SNK／価格：¥8'900／発売日：'99年3月19日／CPU：16ビット／液晶：専用反射型カラーTFT・160×152ドット・45mm*48mm／表示能力：4096数中同時発色146色／使用電源：単3×2／連続動作時間：約40時間

Visual Memory

「遊び」と「コミュニケーション」の世界をどこまで広げられるのか

ドリームキャスト、NAOMI、ビジュアルメモリ、三身が一体となって紡ぐ新しい楽しみとは

「ビジュアルメモリ」はただのドリームキャスト用バックアップメモリでなく、今後のセガの企業戦略を担う重要な要素の一つである。

「いろんなものとつながることで新しい『遊び』と『コミュニケーション』を提案する」――このビジュアルメモリのコンセプトワークは、果たして開花しているのであろうか。

ビジュアルメモリがつなぐもの

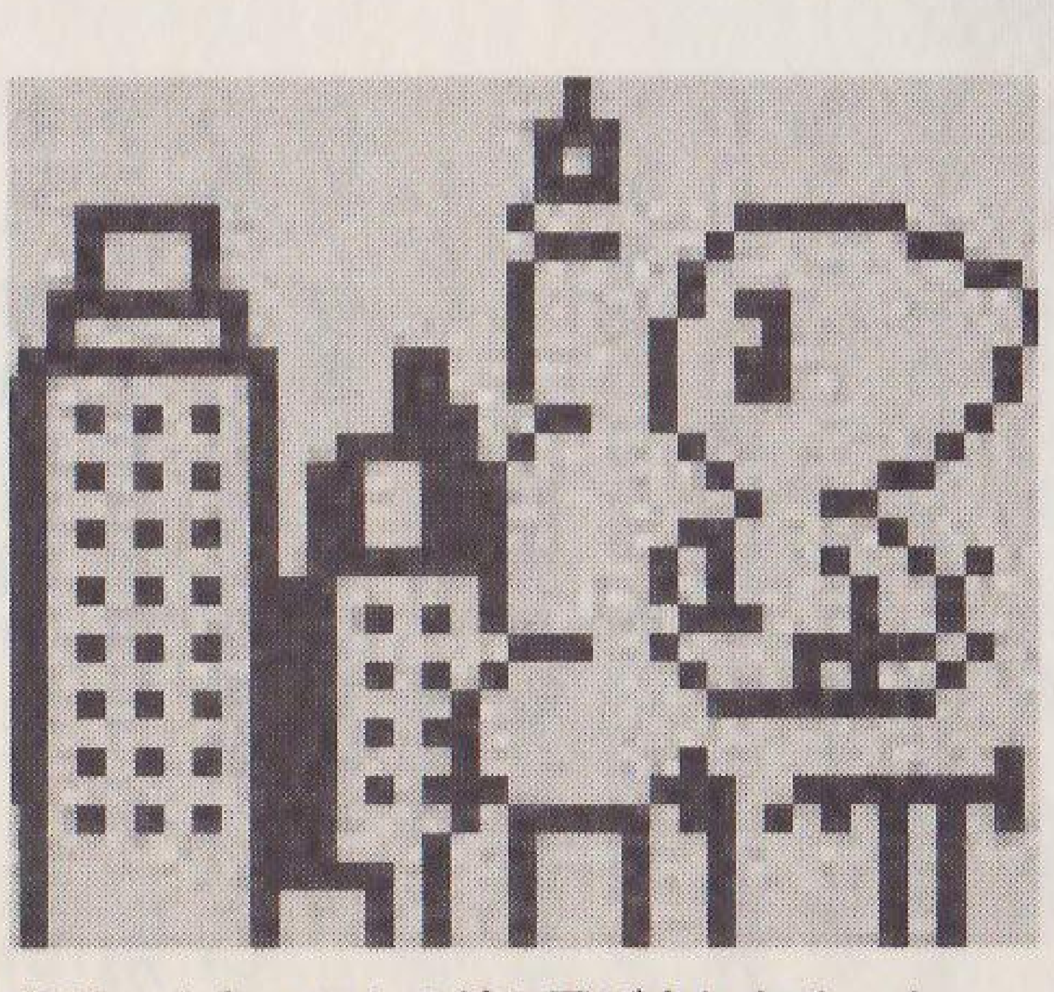
セガパブリシティ担当竹崎忠氏は、携帯ゲーム機ブームについて次のように語る。

「携帯ゲーム機ブームは今しばらくは続くと思います。しかし携帯ゲーム機単体ではやがてかつてのように市場が縮小することは否めないでしょう。だから、これからの携帯ゲーム機は家庭用据え置き型ゲーム機との連動で、さらに遊びの幅を広げながら拡大を図っていくことになると思います。ドリームキャストでは、携帯することによる楽しみと、個人の部屋で遊ぶ楽しみをドリームキャスト本体とビジュアルメモリで分担し、その組み合わせでいろいろな新しい楽しみを提供できるのではないかと考えております」

竹崎氏の言葉通りに、ある程度の効果を生んでいるものは残念ながらまだ少ないが、成功例をあげるならば『ソニックアドベンチャー』の「チャオ」だろう。A-LIFEシステムによるゲームのなかの人工生命体であるチャオを、ビジュアルメモリによってモニターの前だけでなく、どんな場所にでも持ち歩き愛情を注ぐことが出来る。インターネットでの交換や里子も視野に入れれば、ドリームキャストを中心とした世界の広がりは大きい。また、『パワーストーン』のミニゲームも良くできており、なかなか楽しめる作りだ。

また、セガは、ビジュアルメモリの差込口を標準装備するドリームキャスト互換機版NAOMI専用筐体「NAOMIユニバーサルキャビネット」を発表。ただドリームキャストとNAOMI基板の互換性を狙うだけではなく、ビジュアルメモリによって、常にアーケードと家庭の連動を狙う戦略である。アーケードと家庭用を繋ぐ企画はセガが初めてではなく、10数年前に「ネオジオメモリーカード」としてSNKが行ったが、性能的にもデータセーブロードが限界であった。しかし、NAOMIとドリームキャストの性能差は完全に無くなり、移植だけでなく連動まで考慮に入れた展開が可能になったのである。既にセガからは『ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～』という連動予定タイトルが発表され、期待がかかる。

しかし、ドリームキャストにしてもアーケードにしても、いかんせんタイトル本数の少なさは致命的だ。チャオといった成功例から将来性を感じることができるものの、今後、次世代プレイステーション等、状況が緊迫化することは確実である。そのなかで何処まで新しい遊び、コミュニケーションを提供できるかが、セガには問われるのではないだろうか。



ドリームキャストの外に飛び出したチャオ。

[ビジュアルメモリ] メーカー：セガ／価格：￥2,500／発売日：'98年11月27日／CPU：8ビット／液晶：48×32ドット・モノクロ表示／使用電源：ボタン電池×2／電池寿命：時計モード時約130日・ゲームモード時：約100時間程度（ゲーム内容、使い方により大きく変化）

Pocket Station

「持ち運べるコンピュータ」の神髄とは

PDAでありながら、プレイステーションと変わらぬパフォーマンスを持つポケットステーションが進む方向性を探る

供給不足の続くポケットステーション

1月23日に発売されたポケットステーション。発表当初の予定より1ヶ月遅れの発売であったが、販売即日の売り切れとなり、2ヶ月経った現在でも「ある程度の量は入ってくるようになったものの、未だ絶対的な供給不足」（販売店）が続いているという。

ポケットステーションの購買層は、その『たまごっち』にも似た愛嬌のある形から「ライトユーザーや低年齢層に集まっている」（販売店）という。また、携帯ゲーム機や個人情報端末（PDA）というよりも、「液晶表示能力の付いたメモリーカード」等、面白そうなプレイステーションの周辺機器といった捉え方をされているようである。

しかし、そのパフォーマンスは、見た目からは想像できないほどに、驚くべき程高い能力を持つ。

CPUは、現在発売されているどの携帯ゲーム機よりも高い32ビット。「持ち運べるコンピュータ」（ポケットステーション開発者・SCE開発研究本部ソフトウェア開発部部長岡本伸一氏）という開発コンセプト通り、処理能力はPCと同等のクラスであるとのこと。

また採用されているサウンドは、10ビットPCM音源で非常にクリアーな音を出す。PCM音源とはこれもまたプレイステーションでも採用されている音源であり、自然音（アナログデータ）をデジタルデータに変換、再生が可能。この仕様であれば声を出してしゃべることも可能だ。

ポケットステーションの有効活用

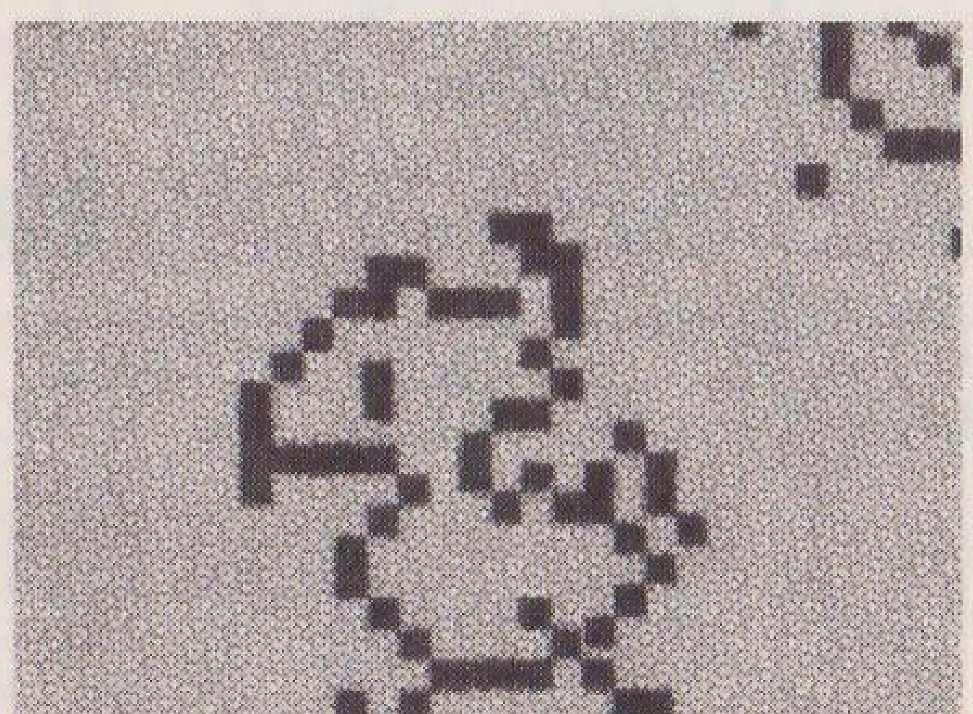
だが、液晶表示のドット数が小さい（32ドット×32ドット）ために、高性能であっても、ゲーム性が高いものは作りにくいのではという懸念がある。

確かに『ポケットムームー』等、現在発売されているものをみてもゲーム性を感じられるものは少ない。しかし、32ビットCPUパワーを描画部分に使用しないでよいために、プログラムの処理能力にパワーを集中させることが可能だ。

岡本氏は「アプリケーションソフトによっていろいろな用途が広がると考えています。例えばスケジュール管理や住所録のような使い方や、単語帳としての使い方も考えられますね」と語っている。

ただの携帯ゲーム機としての利用だけでない、コンシューマNo.1プラットフォームの強力なバックボーンを利用した携帯情報端末的な利用に期待が集まるところであるが、ポケットステーション対応ソフトのラインナップをみても、おまけゲームの域を出そうなものは数少ない。

「液晶表示能力の付いたメモリーカード」からの脱却を図るためにも、前述の方向性を意識した対応ソフトをそろえ、購買層に幅広い利用法をSCEIは示していかなければならないだろう。



確かに表現能力はかなり制限されている。

[ポケットステーション] メーカー：SCEI／価格：¥3,000／発売日：'99年1月23日／CPU：32ビット／液晶：32×32ドット・モノクロ表示／使用電源：ボタン電池×1


ある日の
がっぷちゃんと獅子丸先生の
どうでしょう
さいとーあゆみ
ピコ
ピコ
獅子丸先生 また、ゲーム批評編集部からゲームカツアゲして来たの？
ピピピコ
うーーん…
GBカラーの時も手に入らなくてカツアゲして（実話） ドラクエモンスターズもついでにカツアゲして（実話）
ゼルダもカツアゲしてたよね（実話）
常にエジキの←山内
しくしくしくしくしくしくしく
山内サン泣いてたよ
ピコピコ
はっはっはっはっ
いやいや（31歳社会人）
ところで先生、ワンダースワンってどお？
ん？
ピコピコ
いや～ライトユーザー目指して作っといてマニアしか買ってねーかんな～ 早くグンペー2とかグンペーメモリアルとか出した方が売れんじゃねない？
そっか～。
ムービー機能ったってロム食ってしゃーねーしな～
ネオジオポケットも、あの場の空気が読めない感なコンセプトがSNKっぽいよね、先生。
『ゲームボーイ』とかわざわざ言わなくても実際オタクのオッサンしか買ってないよ。
…先生 サスケVSコマンダーとか出たら即買するけどね～
GBカラーも好調だけどここんとこRPGとカードゲームばっかだしな～～。
ビジュアルメモリとかポケステは周辺機器だしね。
ふーん、みんな芸がないね。
ガーーン！
あっ

「遊び」とは元来、日常生活とは区分けされ、独自のルールによって支えられた空間の中で行われる。たとえばR・カイヨワも言うように、それは「時間および空間の厳密な限界の内部で完了する」活動なのだ(注1)。

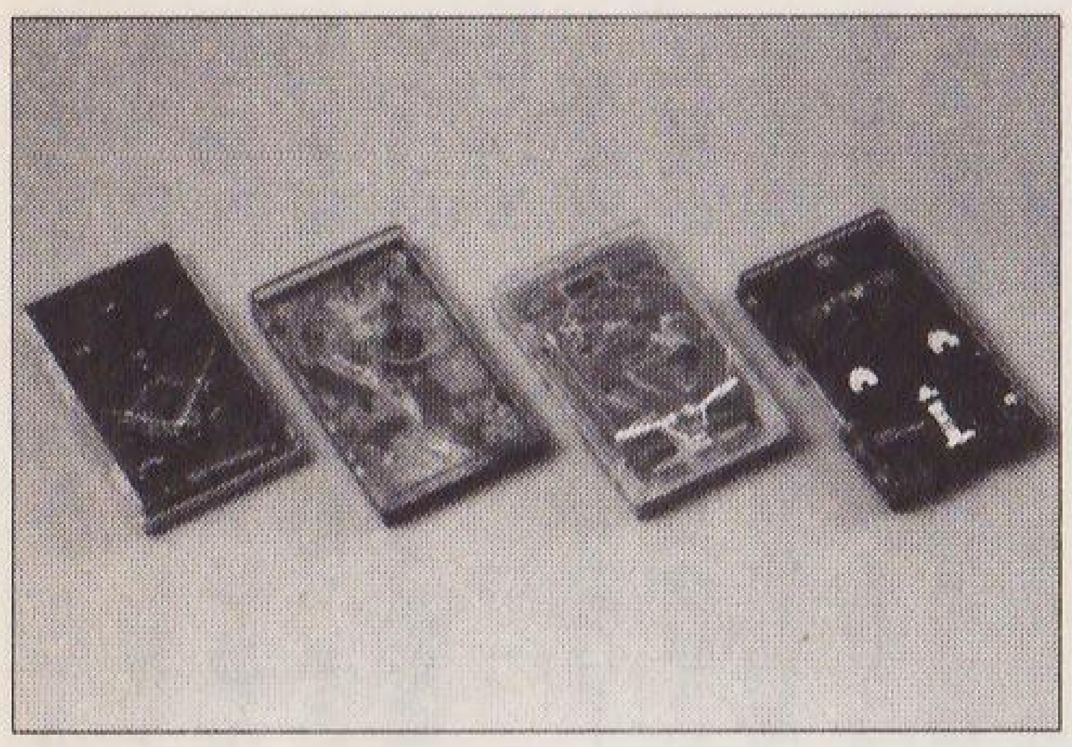
あらゆる携帯ゲーム機の根底にある「いつでもどこでも遊べる」というコンセプトは、この遊びの限界を引き伸ばそうとする、遊び手の強い欲求の反映に他ならない。20年以上にわたって、その欲求は様々な形をとり、我々の前に姿を現わしてきた。

ここではそんな携帯ゲームの歴史を、ざっと振り返って見てみよう。

ポケットメイトの登場

日本においていちばん始めに「いつでもどこでも遊べる」という明確なコンセプトを持って作られた商品は、実はデジタル製品ではない。それは今をさかのぼること25年前、昭和50年にトミーから発売された『ポケットメイト』という名のオモチャである(注2)。

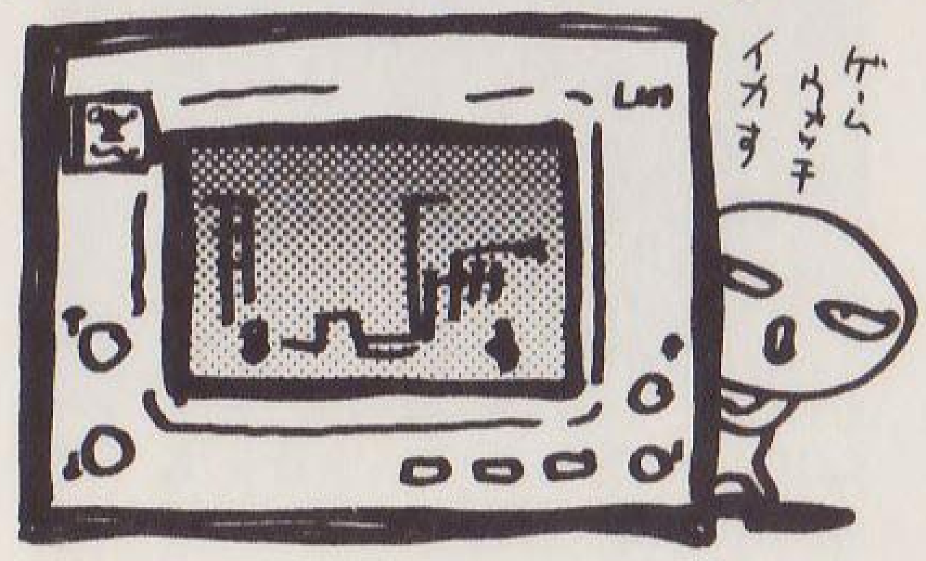
アイデア会議の際に、メンバーのひとりがカセットテープのケースに消しゴム、クリップ等を入れていたことから発案されたというこのオモチャは、カセット大のプラスチックケースの中に、銀玉やバネ仕掛けやタイマーなど様々なギミックが詰め込まれた、まさにアナログの「携帯ゲーム機」だった。『インベーダー』をモチーフにしたゲームや男女間の相性占いのゲームなど、ゲームの種類の豊富さと400円という定価の安さで大ヒット、発売の翌年には100万個の売上げを記録し、以後シリーズ通して100種類近いゲームがリリースされた。当時の資料には、このようにある。「余暇時代と言われる今日、レジャーはあらゆる方向へと多様化しています。その中で個人の自由な時間を埋めるパーソナルな楽しみを与える各種のゲームも台頭してきました。トミーのポケットメイトゲームシリーズは、ゲームのパーソナル化を図った商品として幅広い年齢を対象に開発されました」。なんとも時代を感じさせる言葉だが、携帯ゲームの端緒にあった言葉として非常に興味深い。



「ポケットメイト」シリーズ(1975〜85)

携帯ゲーム機、25年のヒストリー

25年の長きにわたって脈々と続いている携帯ゲームの歴史。それは如何なるものだったのだろうか?



実はこれ以前にも、シュウ・エンタテイメントから『ポケッタブル』シリーズとして携帯のできるゲームが出ていたのだが(注3)、これはあくまで将棋やバックギャモンなどをコンパクトにした、従来のボードゲームの小型版といった意味合いのもの。当然対戦相手がいなくては遊ぶことができず、「いつでもどこでも」というわけにはいかなかったのである。その点、この「ゲームのパーソナル化」という発想は非常に斬新なものだった。実際、当時の子供たちは遊び相手をひとり連れていくような気分で『ポケットメイト』をポケットに押し込んだものだったのだ。



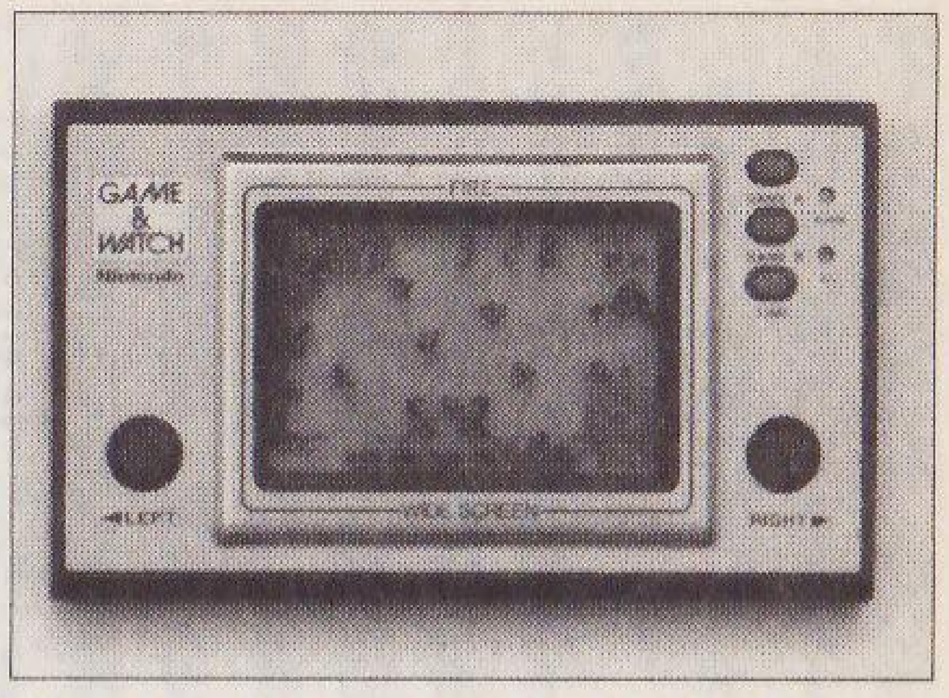
「ポケッタブル」シリーズ

ゲーム&ウォッチの大ブーム

その後、『ポケットメイト』にとって代わったのが、昭和55年に任天堂から発売された、かの有名なゲーム&ウォッチ(以下G&W)である。定価は5800円。この小さな電子玩具が天才・横井軍平(注4)の手になるものであり、彼が新幹線の中で見た電卓で遊ぶサラリーマンの姿からその着想を得たというのは有名な話だ。しかし横井氏の天才たる所以は、そこで「8」の字をバラバラにし、絵に置き換えたらどうか、というところまで一気にアイデアを推しすめてしまった点にある。

『ポケットメイト』が子供を中心に遊ばれたのに対し、液晶がアニメーションするという新鮮な驚きや、「ヘルメット」や「ファイア」などといったタイトルに顕著な、ややシニカルなユーモアセンスが受け入れられたのだろう、当時大人にも広く遊ばれた(注5)。

(注1)岩波書店『遊びと人間』(1970)　(注2)現在は発売されていない。　(注3)現在はツクダオリジナルから販売中。　(注4)1941年京都生まれ。1965年任天堂入社。「ウルトラハンド」を皮切りに「光線銃SP」「ゲーム&ウォッチ」「ゲームボーイ」「バーチャルボーイ」などを開発。1996年同社を退社、企画開発・販売の「コト」「セルゴ」を設立した矢先、1997年不慮の事故で逝去。享年57歳。「ゲームの父」とも呼ばれる。　(注5)ちなみに「ヘルメット」は、頭上から雨のように降ってくるスパナやハンマーなどの工具類を避けつつ移動する、という内容。「ファイア」は炎上するビルから次々に飛び降りてくる人々を担架でバウンドさせ、片っ端から救急車に放り込んでゆくという内容である。



ゲーム＆ウォッチ・ワイドスクリーン「ファイア」(1981)

「実際、大人が通勤途中に遊んでるのをよく見かけましたね」と語るのは、東京・中野のデジタル・モンド・ショップ「マンダレイ」のオーナー、猪蔵氏。「マンダレイ」はLSIゲームの中古品などが多数販売されている店であり、彼自身LSIゲームのマニアでもある（注6）。「G&Wが爆発的にヒットして、その後、各社からも同様の製品がそれこそ山のように出ましたが、やはり一番優れていたのはG&Wでした。G&Wにはリズムというか、ビートのようなものがあって、それが遊び手を病みつきにさせたんです」。

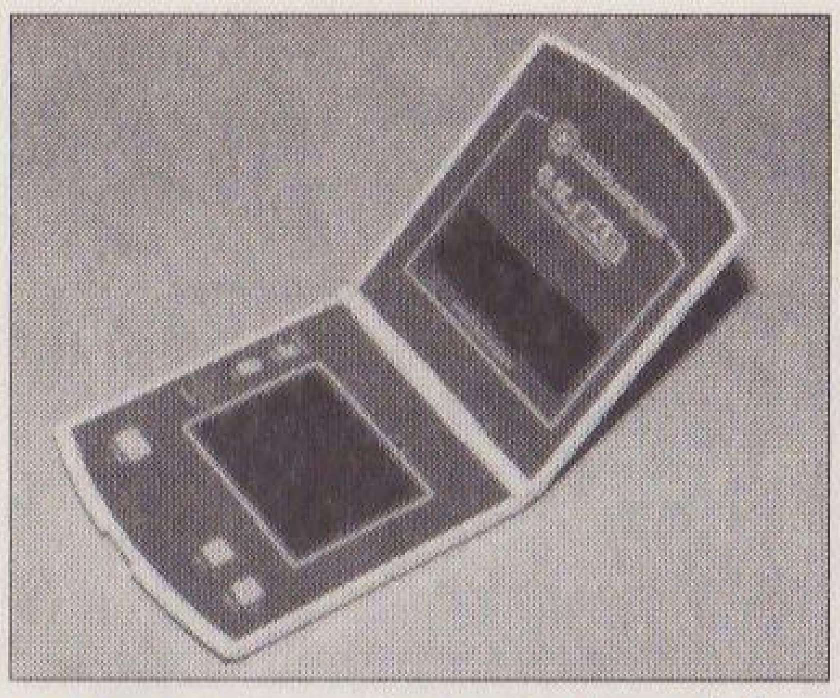
　また熊蔵氏によれば、現在の携帯ゲームにあるコミュニケーション的な使われ方の萌芽は、すでにこの頃から子供たちの間に見られたという。「液晶ゲームってやっぱり子供にとっては高かった。だからみんな、自分の液晶ゲームを1個ずつ持ち寄り、交換して遊んだんですね。それでもう、そこにひとつのコミュニティが形成されていました（注7）」。

　G&Wはこの後、スクリーンが二枚ある「マルチスクリーン」シリーズやカラー液晶を採用した「スーパーカラー」シリーズ、二人対戦が可能な「マイクロVSシステム」シリーズなどを含め、昭和60年の「ブラックジャック」に至るまで計39作が発売された。国内での売上げは1287万台、海外では3053万台、全世界でなんと4350万台の売り上げを記録したのである。そして、実はいまだに海外からの発注があり、時折「ゼルダ」のG&W版などといったようなものが海外限定で発売されることもあるという。発売後20年近くを経た今も、世界のどこかで、誰かがG&Wを遊んでいるのだ。

液晶ゲームの変わり種たち

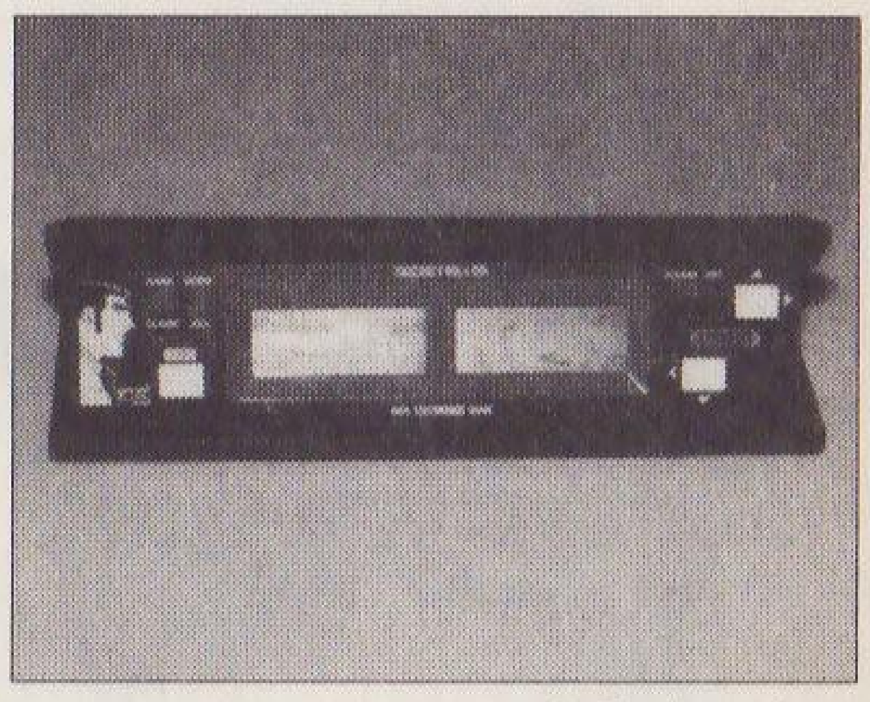
　さて、ここで少々寄り道をし、G&Wとともに一時代を築いた変わり種液晶ゲームについて簡単にご紹介したい。内容的に任天堂には敵わないものが多かったとは言え、各メーカーから発売された液晶ゲームは100タイトルを下らない。中には独自な仕掛けで楽しませてくれる作品も数あった。

　まずはバンダイから発売された「LCDソーラーパワーシリーズ」。これは「ソーラーパワー」というだけあって太陽光で動くのは勿論、なんと蛍光灯の光でも動いてしまう優れモノだった。電池がいらなかったのだが、省エネのための設計というよりは、子供心を捉えるギミックのひとつだったようだ。ゲーム的に面白いものが多かったが、完全に音が出なかった上、少し光が足りなくなると液晶が薄くなる辺り、白昼夢のような不思議な雰囲気を醸し出していた。

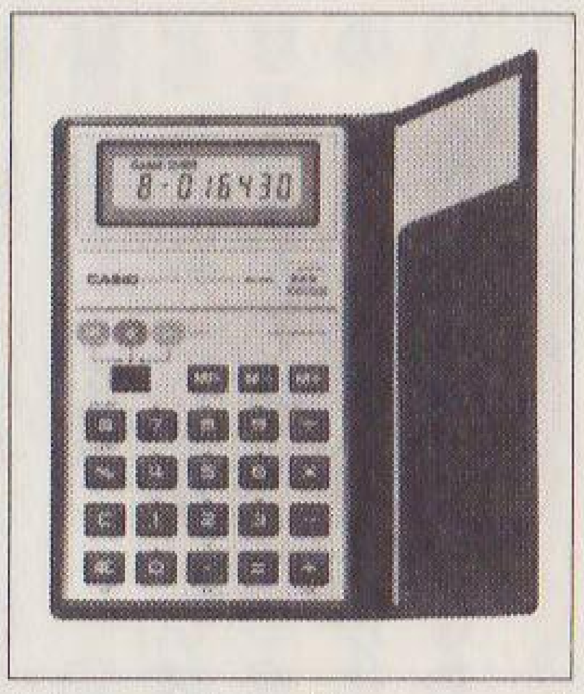


LCDソーラーパワーシリーズ「恐怖の無人島」(1982)

　次はポピーの「アニメスト」シリーズ。『コブラ』や『Dr.スランプ　アラレちゃん』など当時の人気アニメのキャラクターを動かせたのがミソ。今にしてみれば、これが「ゲーム」と「アニメキャラ」の初めての出合いだったのかも知れない。カンペンのようなケースを開くとゲーム画面が出てくる、オペラグラス風の作りも人気だった。



アニメスト・シリーズ「ゴルゴ13　シークレット キラー」(1983)



ゲーム電卓「MG-880」(1980)

　また、カシオが出した「ゲーム電卓」も有名である。一見ただの電卓なのだが、パネルの「8」の数字をインベーダーに見立て、迎撃するというゲームがついていた。子供が手にする機会は少なかったが、怠惰なサラリーマンに重宝された。他にも数字キーを押すと曲が弾ける「メロディ機能」や「オルゴール機能」などを内蔵。当然時流の影響が大きかったのだろうが、余ったCPUのパワーを余計な機能に充てる、というのは今のパソコン業界と同様でなかなか興味深い。

　他にはトミーのゲーム付き腕時計、「ウォッチマン」シリーズも印象的だった。時計部分よりゲーム部分の占める割合の方が大きく、正確には「腕に巻ける時計機能付きゲーム」といった趣の製品。しかし子供の目には腕時計のイメージが強く、値段的はG&Wと変わらなかったにもかかわらず、非常に高級なものに見えた。しかし、「携帯」という意味ではこれ以上の形態はなかったかも知れない。



ウォッチマン・シリーズ「水道管」(1982)

ファミコンを経て遂にGBへ

　このようになかなかの賑わいを見せていた液晶ゲーム機市場。しかし安易な作りの粗悪品が増えてくるに従って、その人

(注6) DigitalMondoShop MandaRay（問い合わせ：03-3387-0099）(注7)「ちなみに液晶とは違って大ぶりな蛍光表示管ゲームなども、自転車のカゴに入れて強引に携帯してましたよ（笑）」(猪蔵氏)。

気にも陰りが見えてきた。昭和58年、任天堂がG&Wで蓄えた資産を元に開発していたファミリーコンピュータが世に出るにあたり、液晶ゲームの存在は完全に霞んでしまった。家庭用テレビを使った色鮮やかな画面や差替えのできるロムカセットなどは、当時の人々には大変な衝撃だったのだ。

携帯ゲーム機が再び脚光を浴びるのは、実にその六年後の平成元年、ゲームボーイ（以下GB）が登場してからだ（注8）。横井軍平率いる任天堂・製造本部開発第一部が数々の試行錯誤の末に作り上げたこのハードが、「ブロス」「ポケット」「ライト」そして「カラー」とバージョンアップを重ねながら、いまだに多くのユーザーに愛され続けているのはご承知の通り。しかし、ひとつひとつのバージョンの中で、更に細かいバージョンアップが為されていることはあまり知られていない。

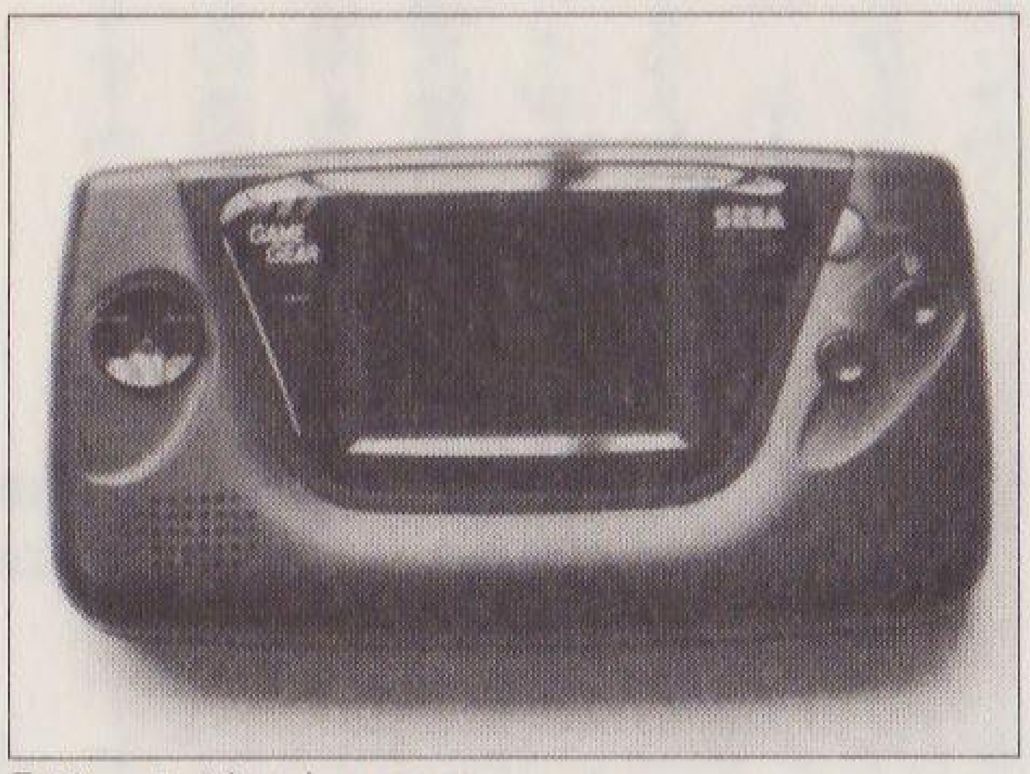
「任天堂って数作るから、作ったら作っただけ、お客さんからの意見なりクレームなりがボンと返ってくるんですわ。やっぱりメーカーとしてはそれにこたえなければなりません。そこでリブの高さを微妙に変えるとか、ちょっとした変更をぎょうさん加えてくんです。2年経つと外見は一緒でも中身は全然違うということになってます」。（任天堂開発　出石氏）

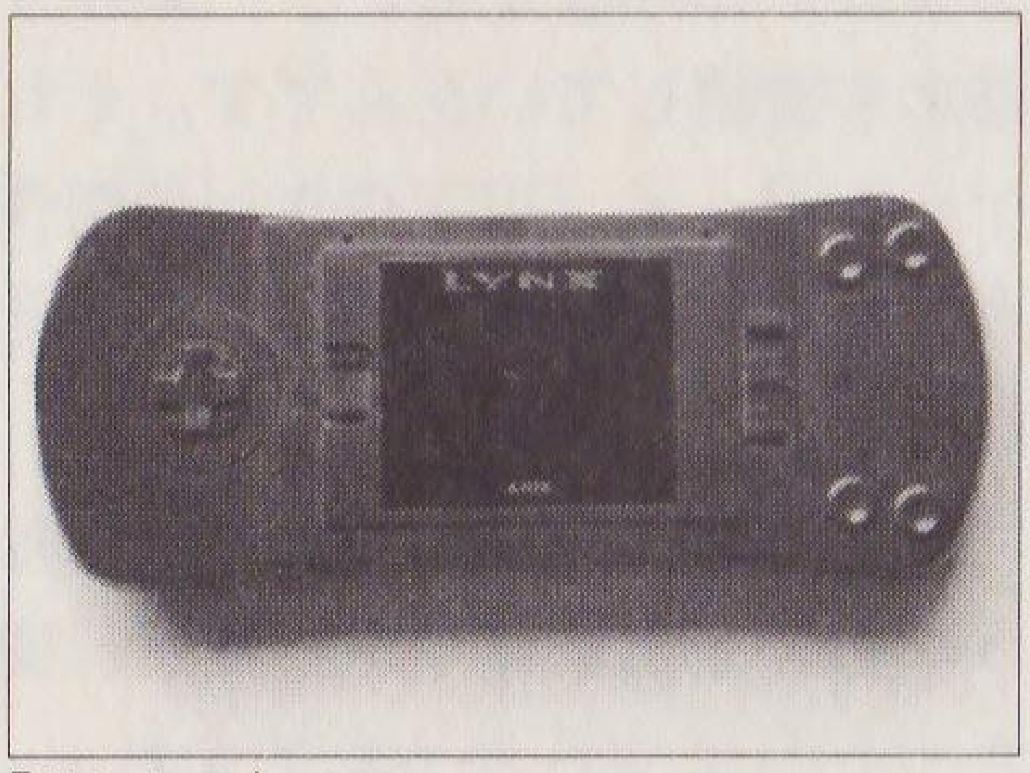
GBでの全世界での売上げは、優に7000万台を超す。節目節目でソフトに恵まれた幸運と、こうした任天堂の極めて職人的な気質とが、現在の「世界で最も愛されているゲーム機」を生み出したことは想像に難くない。

時代の徒花、GGとリンクス

ファミコン全盛時、GBがカラーを使わずモノクロにこだわったのは、あくまで携帯ゲームという形を重視していたためである。当時、カラー液晶はゲーム機に導入するにはまだ早すぎる技術で、これを導入するとなると様々な面で弊害が出ることが予想されたのだ。

しかし、あえてそこに挑戦したのがセガの「ゲームギア」である。当時、国内にはまだ存在しなかったカラーの液晶ゲーム機は、人々に新鮮な驚きを与えた（注9）。しかし先陣を切ったことで負ったリスクはあまりにも大きなものだったようだ。


「ゲームギア」(1990)


「リンクス」1989

「やはりカラー液晶は非常に高価で、質的にも現在のように良いものではなかった。そのコストダウンとご納得いただける製品クオリティの追求には相当な苦労がありました」（セガ　パブリシティ担当　竹崎氏）

結局、単3電池6本という消費電力が必要となり、またハード自体も「携帯」するにはつらい、大ぶりな設計となってしまったのは周知の通り。国内では188万台、世界中では1074万台の出荷を果たしたが、市場を引っ張るような強力なタイトルにも恵まれず、徐々に市場から衰退することとなったのだ。

実はこれ以前にも、カラー液晶の携帯ゲーム機は存在した。知る人ぞ知る、ATARIの「リンクス」である（注10）。だがこれも、日本人の手には大きすぎる設計や、輸入品ばかりのソフトが受け入れられず、そもそもの販売台数が少なかったこともあって日本ではほとんど知られぬままに終わった。

しかし、これらのハードが放った極彩色の光にいまだに独特な魅力がある。現在出ているゲームボーイカラーは内部に発光機能を持たず、外からくる光を反射させる方式を採っているため、光のないところでは遊ぶことができない。それに対し、これらのハードは発光型のため、どんな暗闇の中でもプレイすることが可能。すでに滅んでしまったハードが自ら発する光に、妖しい魅力を感じている者も多いのである。

そして現在

さて、これ以降、900万本の売り上げを記録した『ポケモン』や1500万台を販売した『たまごっち』等（編集部調べ）、大ヒットソフトによって携帯ゲーム市場は現在の興隆を迎えることとなる。

しかし、こうしてその歴史を見てくると、携帯ゲームというものが、時おり下降線を辿ることがあったとは言え、いかにそのシェアを拡大し続けてきたかがわかる。携帯ゲームは確実に、我々の生活の隙間にはいりこみ、そこから深く浸透してきているのだ。

まさに、遊びの持つ空間的時間的な制限を引き延ばしつつある携帯ゲーム。今後、この延長はどこまで推し進められるのか、不安でもあり、また楽しみでもある。（編集部　小野塚）

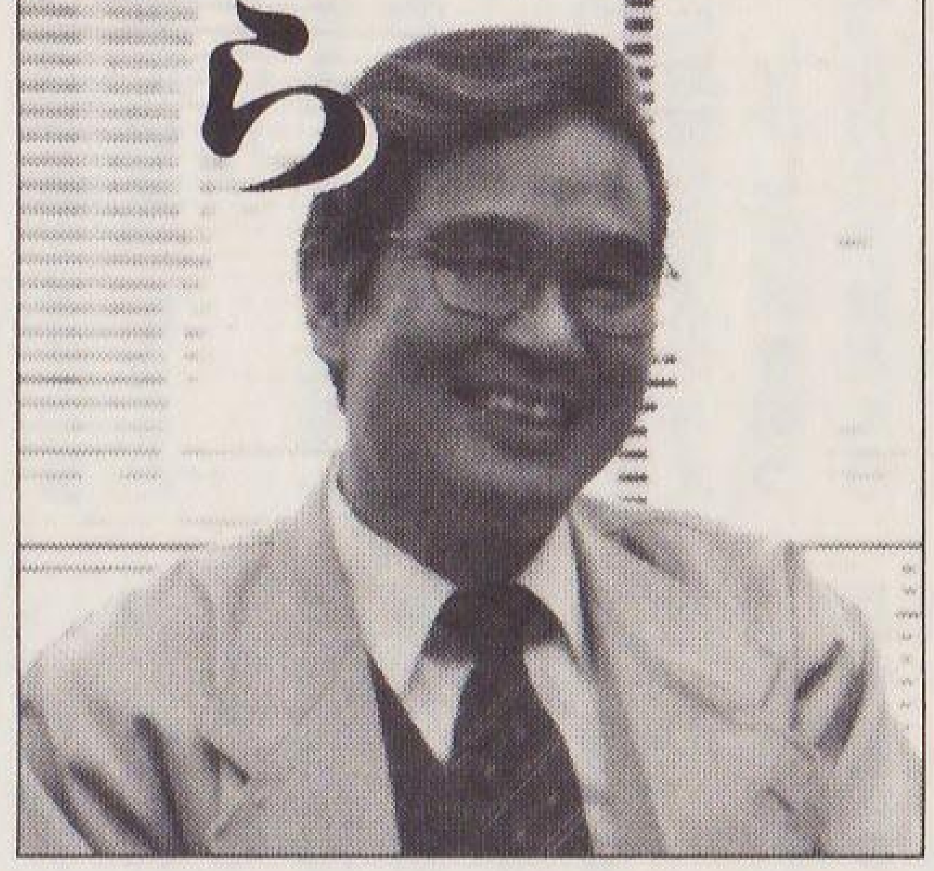
(注8)当時の定価は1万2,800円。GBの制作コストは実はファミコン以上のものであったが、コスト削減のために非常な苦心があったということだ。　(注9)オプションのチューナーをつければテレビが見れるというアイデアも面白かった。　(注10)「リンクス」は携帯ゲーム機の特性を生かした斬新な機構を持っていた。画面を上下逆さまに表示、本体も上下左右逆にして遊べたり、本体を縦にして持たせる、ちょうど今の「ワンダースワン」を思わせるようなソフトが出ていたりした。

KOTO

株式会社コト　代表取締役
瀧良博氏インタビュー

子供をテレビの前から外したいねん

横井氏の女房役をつとめ、彼亡き後ワンダースワンを完成させた瀧氏は、今、携帯ゲームに何を思う?



1947年生まれ。1976年任天堂に入社。手がけた主な製品はゲーム&ウォッチ、ゲームボーイ、バーチャルボーイなど。出石氏とは今も友達同士。退社後、横井軍平氏と株式会社コトを設立。

コトというのは、初めは非常に軽いノリで始まった会社でした。横井が任天堂をやめ、私もそれとはまた別に辞表を出して、ひとりコンサルタント事業をやっていたとき、横井から話を持ちかけられたんです。「一緒に会社やらへん?」って。まぁ何とかなるやろ、と思ってついてったんですが、いざ「横井さん、会社の設立ってどうするんの?」って訊いたら、「さあ?誰かするやろ」。『会社の作り方』いう本買ってきて、あわてて読みましたよ(笑)。

なにせ小さな会社ですから、今回のワンダースワンの話をバンダイさんからもろた時も、私は反対したんです。任天堂の時から、いつも横井がアイディア出して、私が具現化するという立場でいましたのでね、それが実現可能かどうかはわかるんですわ。こんな仕事はとにかく、

今を作り上げた男たちに訊く

あったんやないか、ということ。言わば僕らは、G&Wを作りながら、ゲーム作りのノウハウの基本を蓄積していたんです。それを持ったままゲームボーイ(以下GB)の制作に移った。だから基本的な部分が決しておろそかになっていない。

G&Wがブームになって、他社さんも同じようなものを出さはりましたが、安易なものが多かったのはつらかったですねぇ。僕たちは3、4カ月かけて1タイトル作っているのに、ごく軽い気持ちで作ってしまう人達がいる。このままだと市場が危ないし、皆さん発想自体は優れてはるんやから、ぜひアドバイスさせてもらおうと思て、本気でコネを探したものです(笑)。

G&Wのときから、ゲーム内容が差し替えできたらいいな、というのは考えていたんです。それが後にGBになりました。GBは発売当初、ファミコンが全盛ということがあって、社内的にはほとんど期待されてなかったですわ。ただ僕らだけが「こういうのが欲しい欲しい」って騒いでた。あれこれ研究して、なんとか本物にしようと一生懸命作っていました。

最近はゲームの流れが広がってきて、尖ったタイトルも増えています。僕、ファミコンの頃は出たゲームぜんぶ遊んでたんですが、今は遊べへんものも多い。たとえば『ピカチュウげんきでちゅう』なんかは、僕らの考えている「ゲーム」の範疇にはないわけです。見てると可愛くてほだされちゃいますけどね(笑)。でもやっぱり自分では遊ばへん。つまり今って、ゲームに遊び手が選ばれてるわけです。だけどそんな中でも、GBは常に遊べる。今でも広いお客さんに向けたゲームが出続けてると思うんですよ。

今は携帯ゲームブームということですが、皆さん、手を抜かないでいいものを作ってくれるといいですね。もしG&Wのときのように下手なものを他社さんが出さはるようやったら、今度は僕ほんとに怒りにいきます(笑)。

人手もお金もかかり過ぎる……。結局、作りましたけどね。だいたい、いつもこんなパターンなんです。バーチャルボーイやった時も、「横井さん、これは無理や。こんなのは家電業界がやるレベルですよ」「まぁやってみ」「いや、やれへん」「行くとこまでやったらええんや」「いや、できない！」……そういう感じ（笑）。我々はやっぱり技術屋やから、ひとつひとつの積み上げの人間なんですけど、あのひとは天才肌でガーッと行ってしまう。ワンダースワンという名前には、悠然と水の上をゆく横井と必死に足をバタつかせる周囲の人間、そんな意味もあるんです。

結局、横井はワンダースワンの開発中に亡くなったわけですが、それでおじゃんとか、あるいは悲しむとかそういうことじゃなくて、横井が亡くなったからこれも終わりじゃ、バンダイさんには勿論あのひとにも申し訳ない。だから誰ひとり欠けることなく継続して、バンダイさんとも協力して、なんとか作りあげましたね。

でもやはり、みんな言わなくとも横井の遺志を引き継いでますわ。そうでなきゃ、ここまで出来ひんからね。たとえば「枯れた技術の水平思考」。20代の若い人間が部品設計する段階で、「技術屋としてはこう使いたいけれども、製品としてはこっちの安いモンを使うべきや」っていう判断を下すんですよ。人数が少ないから浸透したんかね。

私は将来的には、携帯機が主流になると思うてるんです。もっと言えば、子供をテレビの前から外したいねん。あの線でつながれてる不自由さ、テレビの前に座らされている不自由さって、すごく嫌なんですよ。別に自分の机の上へでも電車の中へでもいいので、そこまで「主流」を持っていけないかな、というのが私の考えです。エンターテイメントの世界では、自由さってものをもっと作りたい。まだまだ携帯機はこれからがスタートやと思ってるんです。

横井軍平とともに携帯ゲームの

N I N T E N D O

任天堂株式会社　製造本部　開発第一部部長

出石武宏氏インタビュー

人に遊んでもらう基本は ゲーム&ウォッチ作りで覚えた

現在、任天堂のゲームボーイ部門を統括している出石氏。彼の考える「携帯ゲームの魅力」とはなにか？



1952年生まれ。1975年任天堂に入社。手がけた主な製品は光線銃、ゲーム&ウォッチ、ゲームボーイのハードウェア等。最近ではGBカラー用ソフトも手がけた。

僕が携帯ゲーム機にかかわりだしたのはおよそ20年前、ゲーム＆ウォッチ（以下Ｇ＆Ｗ）の2、3作目辺りからでした。それまでは違う部署におったんですがＧ＆Ｗが売れて、「横井さんのとこが忙しくなってきたみたいや、行ってこい！」と言われまして（笑）。

Ｇ＆Ｗは結局、40タイトル近く作りました。アイデア出しはもちろん、練り込みにも相当時間をかけましたね。液晶って動きが「ティッコン、ティッコン、ピッピッピ」でしょ。断続的なんですわ。だから当たり判定やタイミングの調整が非常に難しかった。他には難易度の上昇下降のカーブの描き方などですね。その辺りユーザーさんに違和感を持たれたら、もう遊んでもらえません。振り返ってみて思うのは、今のゲームの基本になる部分ってやっぱりあそこに

ポケモンカードGB

カードとルールのみで表現された ポケモンたちの有機的な生態系

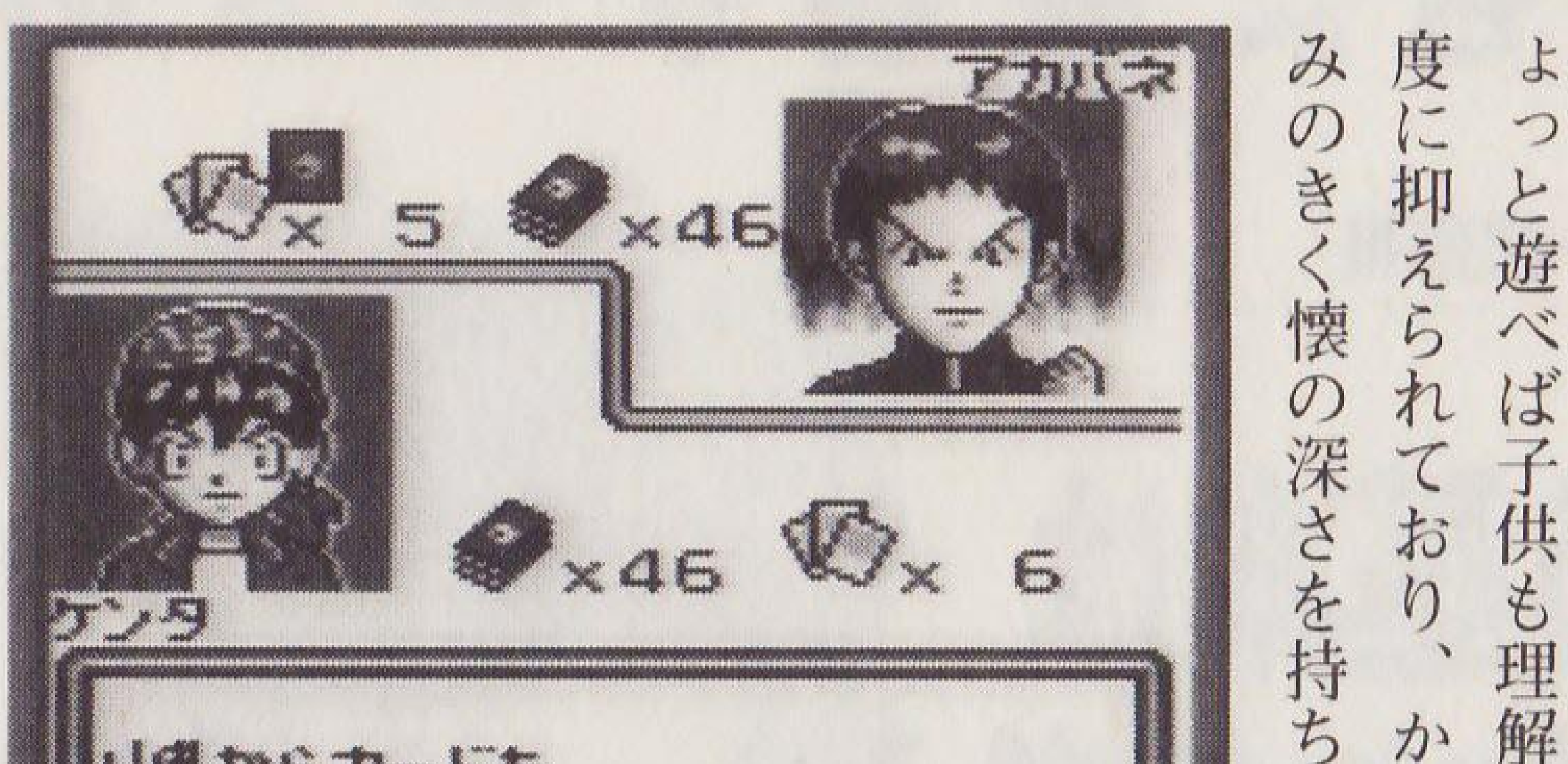
◇有名カードゲームのGBへの移植作に、ポケモンたちのリアルな世界、そして携帯ゲーム機とカードゲームとの驚くべき相性の良さを見た。

編集部 小野塚 プレイ時間◎71時間

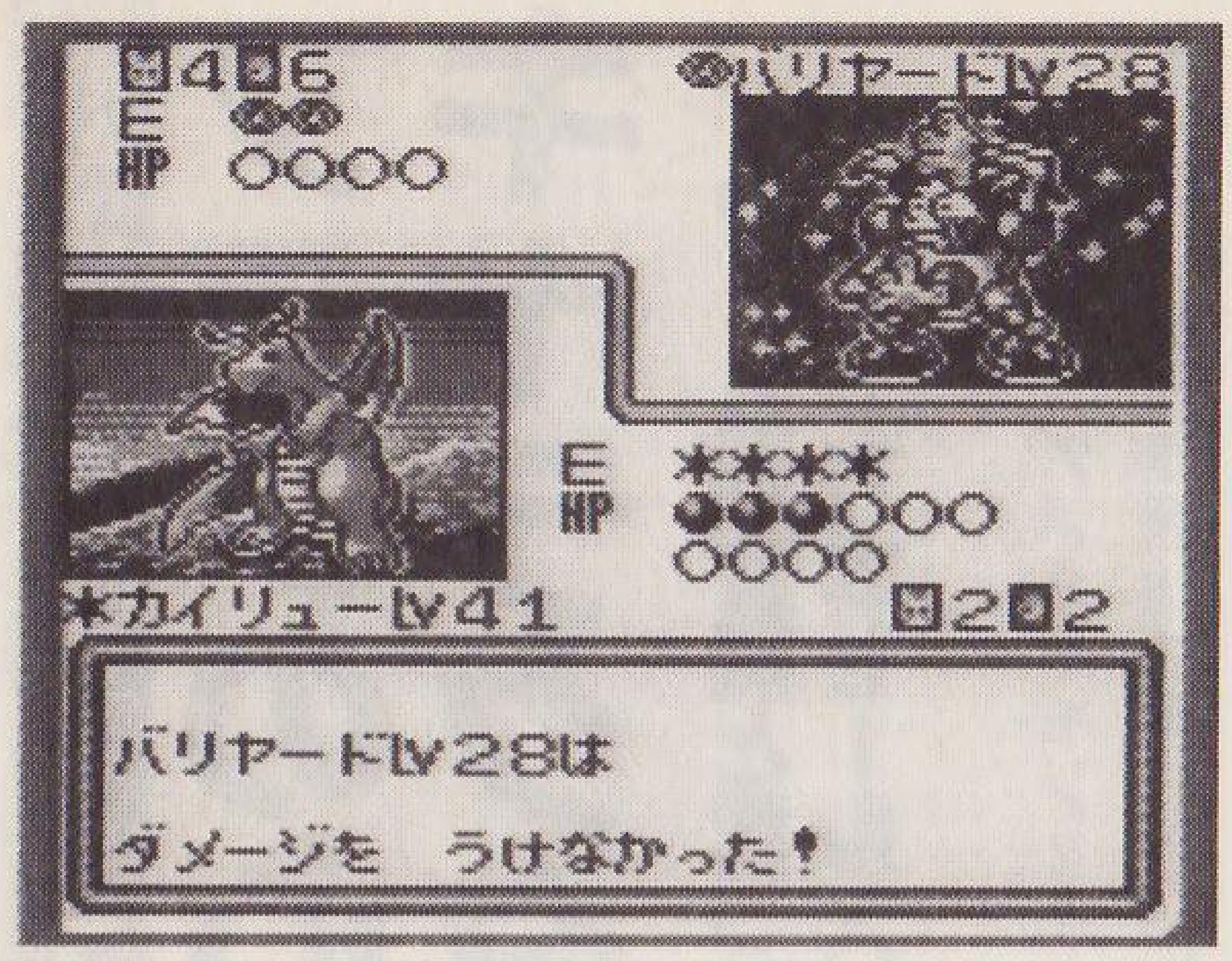
カードゲームの中に息づくポケモンたち

カードゲームというと、やはりカードで遊ぶということで、未体験の者にはあくまでルールが主軸にあり、世界観やストーリーは二の次になっているような非常にゲームゲームしたものが想像されるかも知れない。しかし、今のカードゲームには大本にトレーディングカードの要素があって、ストーリー性はさておき世界観の表現という点では、コンピュータのRPGと比べても決してひけをとらないところがある。たとえば、あの有名なカードゲーム『マジック：ザ・ギャザリング』なども、バックボーンが非常にしっかりしており、カードを集めれば集めるほど広がってゆく世界の壮大さが魅力のひとつとなっている。断片的な作品形態のため、遊び手が想像力を働かせる余地が常に残っているのも、カードならではの良さだろう。

『ポケットモンスターカードゲーム』は'97年に発売された。とかく複雑なものになりがちなカードゲームだが、この作品の難度はちょっと遊べば子供も理解できる程度に抑えられており、かつ遊び込みのきく懐の深さを持ちあわせていた。最強のデッキ（自分の山札）作りを目指すもよし、お気に入りのポケモンだけを使うもよし、トリッキーな戦術の組み合わせを考えるもよし、カードのコンプリートを目指すもよし、遊び方は自由だ。やや敷居の高いカードゲームの楽しさを、「ポケモン」というフィルターを通すことによって子供たちに伝えてみせた手腕も鮮やかだった。また、「ポケモン」を単なるフィルターに終わらせなかった点にも好感がもてた。このカードゲームでもやはり、『ポケットモンスター』の世界が魅力的



対戦時、相手の手のうちが見えないのもGBならでは。



各ポケモンたちはそれぞれ個性的な技、攻撃方法を持つ。

に表現されていたのだ。

ここでいう「世界」とは、ポケモンたちの「生態系」とでも呼ぶべきものである。登場するのべ200種類近いポケモンたちの間には、微妙に調整された力のバランス関係があり、そこに食いつ食われつの、ちょうど食物連鎖を思わせるような構造が生じていた。明確な舞台や設定が用意されているわけではないのに、プレイヤーはそこに、ポケモンたちの暮らす有機的な環境を感じとることができたのだ。それは絵で描かれた彼らの姿に、生あるものの息づかいを感じさせられる瞬間でもあった。

携帯ゲーム機による カードゲームへのいざない

本作『ポケモンカードGB』は、このカードゲームの名品をほぼそのままの形でゲームボーイに移植したソフトである。だが、ただの移植作とあなどってはいけない。携帯ゲーム機に落としこんだことによって、いくつもの利点がうまれ、ゲームがよりその魅力を増しているのだ。

第一の利点は、手軽さということだろう。実際のカードゲームのようにかさばらないので、どこへでも持っていけるし、カードをひろげるスペースがなくても遊ぶことができる。また、本物のカードゲームにおいては強い手札を揃えるのにそれなりの投資が必要となるが、本作ではすべてのカードがROMに収められているので、出費の面も気にならない。対戦相手がいないときはコンピュータ相手に遊べるのもいい。また「カードポン！」というGB版ならではのフィーチャーもある。お互いのロムの中に、ひとりの相手につき一回だけポケモンを生み出すこの通信システムは、携帯ゲーム機のコミュニケーションツールとしての側面を意識して作られたものだろう。「カードポン！」でしか入手できないレアなポケモンもいて、プレイヤー同士の交流のきっかけとなってくれる。

正直な話、このソフトに触れるまではカードゲームと携帯ゲーム機がこんなにも相性が良いものだとは知らなかった。それを体現してみせた本作の功績は大きい。カードゲーム未体験の方はまずこの『ポケモンカードGB』から始めてみてはいかがだろうか。そこにはカードで構築された、豊かな遊びの世界が広がっているはずである。

PROFILE

編集部　小野塚

1974年生まれ。先日、電車の中で「ピカチュピカチュ」とつぶやいている3才ぐらいの外人の女の子と遭遇。奴の偉大さを知った。好きなポケモンは「カイリューLv.41」(お約束)。

関連作品

カルドセプト（TBG）
メーカー：大宮ソフト／機種：セガサターン／価格：￥5,800／発売日：'97年10月30日
サターンが誇る屈指の名作カードゲーム。ボードゲームとの融合による深みのあるシステムと荘厳な油絵がプレイヤーを魅了する。『カルドセプト・エキスパッション』としてPS版も登場。

Book Review

ポケットの中の野生

中沢新一 著

子供向けの商品として、近年にないヒットとなった『ポケット・モンスター』。本書では、光の固まりが飛び交うゲームの画面上に幼い無意識は何を見るのかを、宗教学者の中沢新一氏が「野生の思考」をキーワードに読み解いていく。

「野生の思考」とは、文化人類学者・レヴィ＝ストロースなどが言うところの、人間が太古から持つ無意識の衝動を指す。元昆虫少年によってデザインされた『ポケモン』。中沢氏は、子供達がこのゲームの中に無意識ながらも豊かな野生の思考を見いだすと同時に、そのゲームシステムからは人間の内なる危険な欲望を飼いならすすべを学んでいると分析。さらにその先へと論を導きだす。

画期的な子供／テレビゲーム論を展開する好著である。



発行：岩波書店／
価格：￥1,400／
発行日：'97年9月25日

ポケモンカードGB（カードゲーム）
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイカラー・ゲームボーイ／価格：￥3,500／発売日：'98年12月18日

遊戯王　デュエルモンスターズ

ファンの心理をわしづかみにしたキャラクター商品の成功例

岡村豪志　プレイ時間◎10時間

ゲーム性皆無と言っても過言ではない『遊戯王　デュエルモンスターズ』。100万本セールスという驚嘆すべき大成功の要因とは。

『遊戯王　デュエルモンスターズ』は、週刊漫画誌で連載中のコミックをゲーム化した、はやりの対戦型カードゲームである。それぞれに意匠を凝らしたデザインのモンスターカードを駆使し、対戦相手を撃破していく形式だ。手札から出したカードを比べ、より強い方が相手にダメージを与えられるという寸法である。

　さて、その肝心のゲーム性についてだが、結論から申し上げると「破綻している」と言わざるを得ない。理由としては「相手よりも強いカードさえ持っていれば、ボタンを連打しているだけで勝負は終わる」ことが挙げられる。極論すれば、画面を見る必要すらないのである。かけひきの生まれそうなシステム、二枚のカードを掛け合わせて強いカードを生み出す「融合」というものもあるにはあるが、有効に機能しているとは言い難い。結局のところ、対戦の場に存在するのはカードの強さのみであり、プレイヤーの工夫なりテクニックなりと言ったものの介在する余地が、まったくと言って良いほど無いのである。



ゲームの根幹を象徴的に表した名ゼリフ。

　しかし、このゲームの評価すべき所は別にある。それは「読者が漫画の登場人物になりきれる舞台を提供した」部分だ。原作でおなじみのカードをプレイヤー自ら思うがままに操ることができ、さらに他のプレイヤー達との対戦を通して共有できるその世界は、まさに漫画の世界と自分の世界を融合させられる格好の舞台であると言えよう。登場人物が原作と同じ台詞を吐くなど、キャラクター商品としてのツボをきちっと押さえている点にも注目すべきだ。また、ソフトに同梱されたトレーディングカードはそれでしか入手できないとあっては、熱烈なファンならば「もう買うしか！」。

　100万本以上のセールスを記録した事実を見てもわかるとおり、キャラクター商品としては大成功を収めたと言って良い。プラットフォームを、購買層が原作の読者と同じゲームボーイとした選択も、賞賛されてしかるべきその成功の一因であると言えよう。

　これでゲーム性が伴っていれば完璧だったのだが。「ゲーム」としての体裁を整えるためには、もう少しひねる必要があったのではなかろうか？

PROFILE

岡村豪志（おかむら・たかし）

日本語は難しい。最近、とみにそう思います。思っていたことが伝わらなかったり、思ってなかったことが伝わってしまったり。こういうのを「言葉の裏」と言うのですが。ただしそこが理解できれば、書くのも読むのも格段に楽しくなってきますね。

関連作品

MAGIC:The Gathering（カードゲーム）

メーカー：メディアクエスト／機種：Win95／価格：¥8,800／発売日：'97年3月28日

全世界で大ヒットをとばしたカードゲームのＰＣ移植版。現在のトレーディングカードブームの火付け役であり、カードゲームのおもしろさを世界に浸透させた立て役者。ネット対戦版も発売されている。

遊戯王 デュエルモンスターズ（カードゲーム）　メーカー：コナミ／機種：ゲームボーイ／価格：¥4,300／発売日：'98年12月17日

ポケットムームー

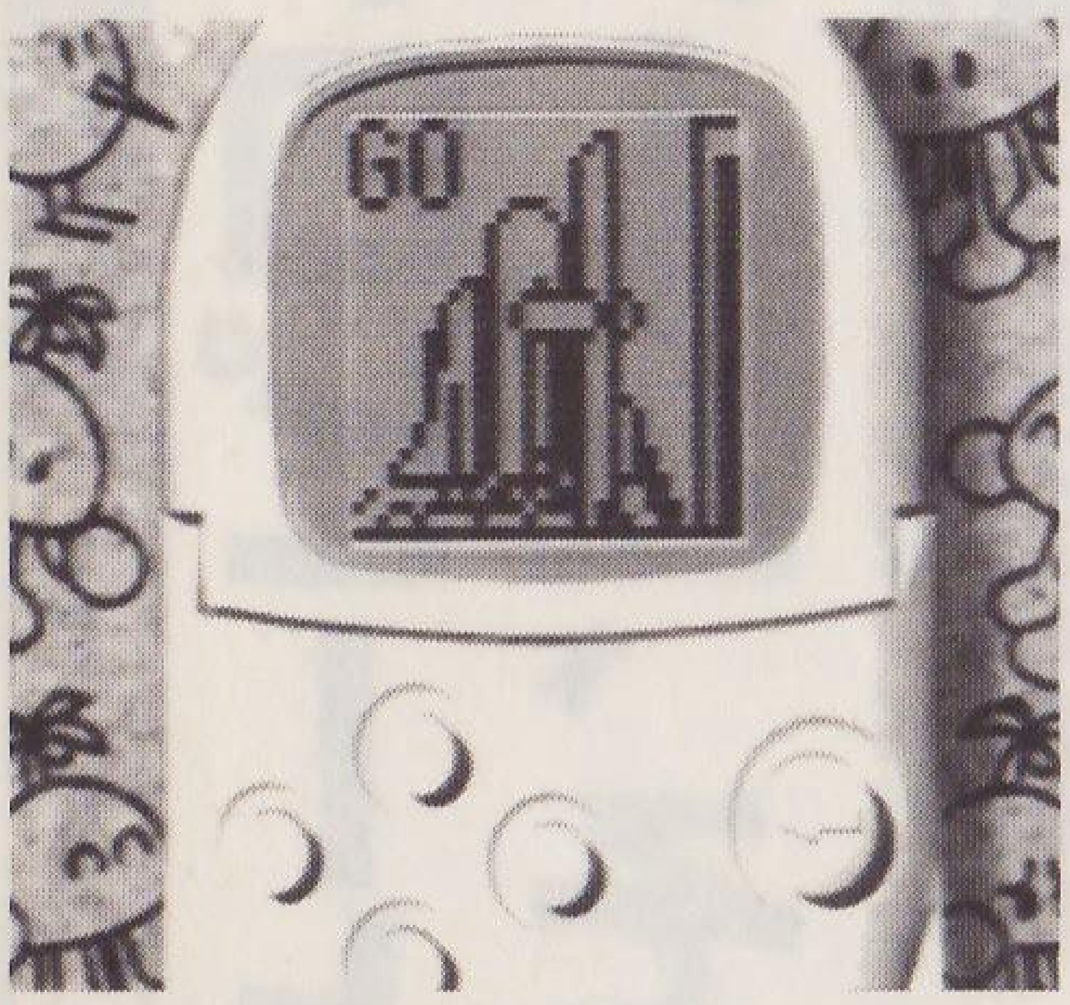
ポケステとチープなゲーム達が放つ豆本のようなキュートネス

100種以上のポケットステーション用ソフトを収録した『ポケットムームー』。ゲームとしての完成度はさておき、「グッズ」としての出来のよさにニヤリ。

穂田電池　プレイ時間◎11時間

ハードの進化に伴い、ビジュアルも内容もこれだけ大掛かりなソフトが増えてくると、昔の素朴なゲームがいささか懐かしくなってくる。最近、一部でファミコンなどひと昔前のゲームが人気を集め、マニアの間ではプレミアのつくソフトなども出てきているのは、決してこのことと無関係ではないだろう。もちろん、昔のゲームの方が今のゲームより勝っていた、などというわけではない。しかし少なくとも、それらが今、かつてはなかった魅力を醸し出しはじめているのは確かだと思う。今のゲームとくらべてあまりにもチープなグラフィックや音が、逆にある種の「かわいらしさ」として感じられるようになってきたのだ。

『ポケットムームー』はポケットステーションで遊ぶことを前提に作られたソフトである。七十点近いミニゲームが収録されているのだが、どれもゲーム黎明期のハード『ぴゅう太』や『カセット・ビジョン』などを彷彿とさせる極めて単純なものばかり。もちろん今これらを、いかに数が多いとは言え、PS上で喜んで遊ぶ者はいないだろう。ところが、ポケステにダウンロードされた瞬間、これらのゲームはなんとも言えない輝きを放ちはじめる。チープさとデザイン周りのセンスの良さが、かわいらしいポケステ本体と相まって、ちょうど、良くできた豆本のようなキュートさを生み出すのだ。



プレステ上では魅力の薄いゲームたちだが……。

ゲームとして見れば当然厳しい評価をせざるを得ない作品である。純粋にゲームを楽しみたい人にとっては納得のいかない作りだろうし、中には単なる数合わせとしか思えない内容のソフトもある。本作の売りのひとつは、ゲームの他に「電卓」や「世界時計」など三十種類近いツール類があり、合計百個以上のソフトが収録されていること。あくまで「質より量」の賑やかさを目指したせいだろうか、玉石混交で、新しいソフトを手にいれるには手元にあるゲームをやりこんでポイントを稼がなくてはならない、というシステムがしばしば苦痛を伴うものになっているのも事実。すべてのソフトをコンプリートするにはかなりの根気が要求される。しかし「グッズ」として見れば、なかなか可愛がり甲斐のある、よく出来たソフトなのだ。なによりゲームをグッズとして見立てたところに粋を感じる。

PROFILE

穂田電池（ほだ・でんち）

ライター。東京・中野駅前ブロードウェイの中にあるデジタル・モンド・ショップ「MandaRay」は、古い液晶ゲームを安く売ってくれるいいお店。すぐプレミアつけたがる秋葉の方々には見習ってほしいものです。

関連作品

たまごっち（携帯ペット）
メーカー：バンダイ／機種：キーチェーン／価格：￥1,980／発売日：'96年12月24日
言わずと知れたモンスター商品。データを愛でる、というコンセプトがあまりにも斬新。様々な社会現象を巻き起こし、台風のように去っていった。みんな愛を持て余していたのね……。

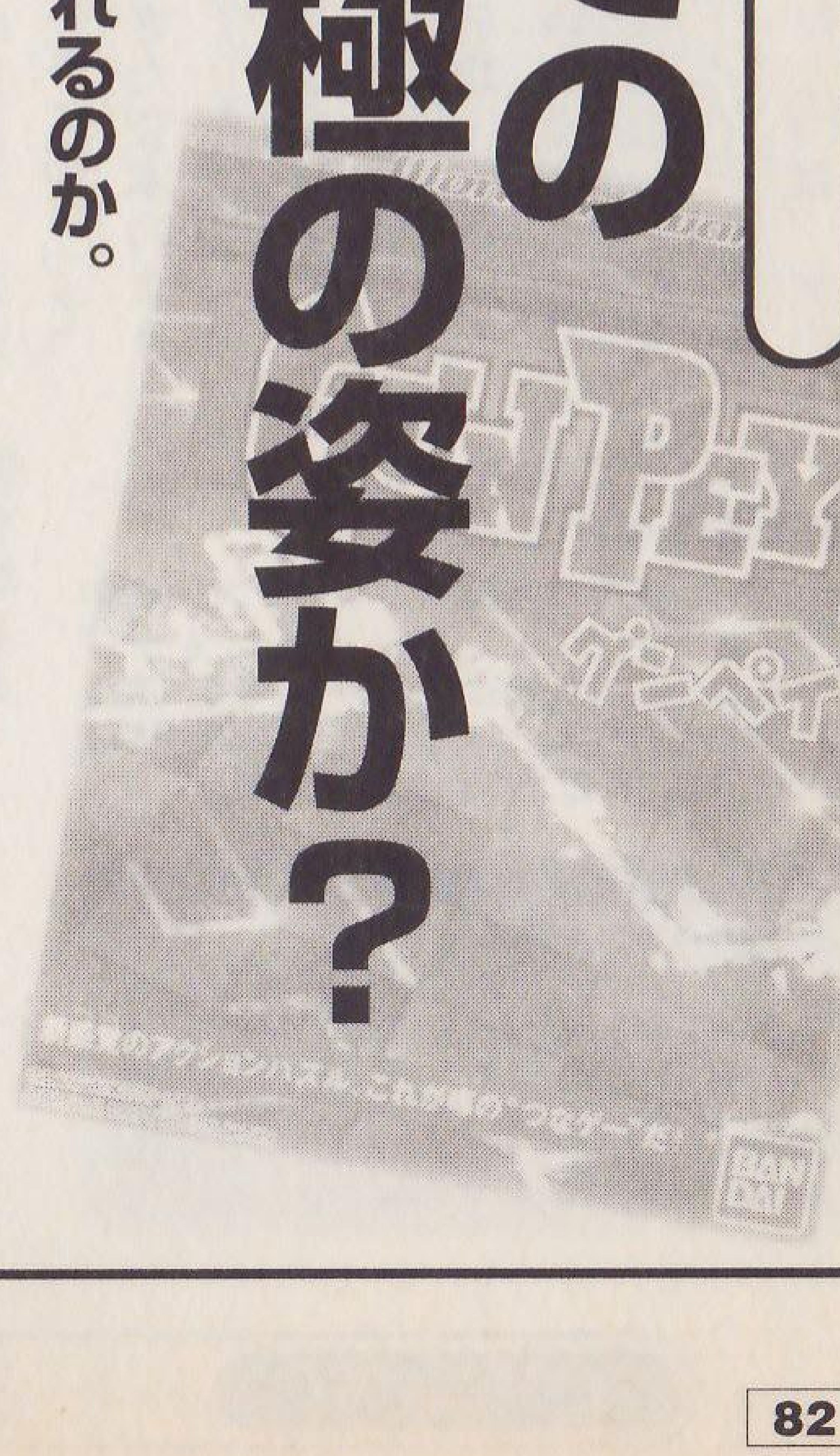
ポケットムームー（ETC）　メーカー：SCE／機種：プレイステーション／価格：￥4,800／発売日：'99年2月4日

GUNPEY

反エントロピーとしてのパズルゲーム、その究極の姿か？

ワンダースワンで発売されたアクションパズル『GUNPEY』。地味なルックスとは裏腹のその強力な中毒性は、いかにして生まれるのか。

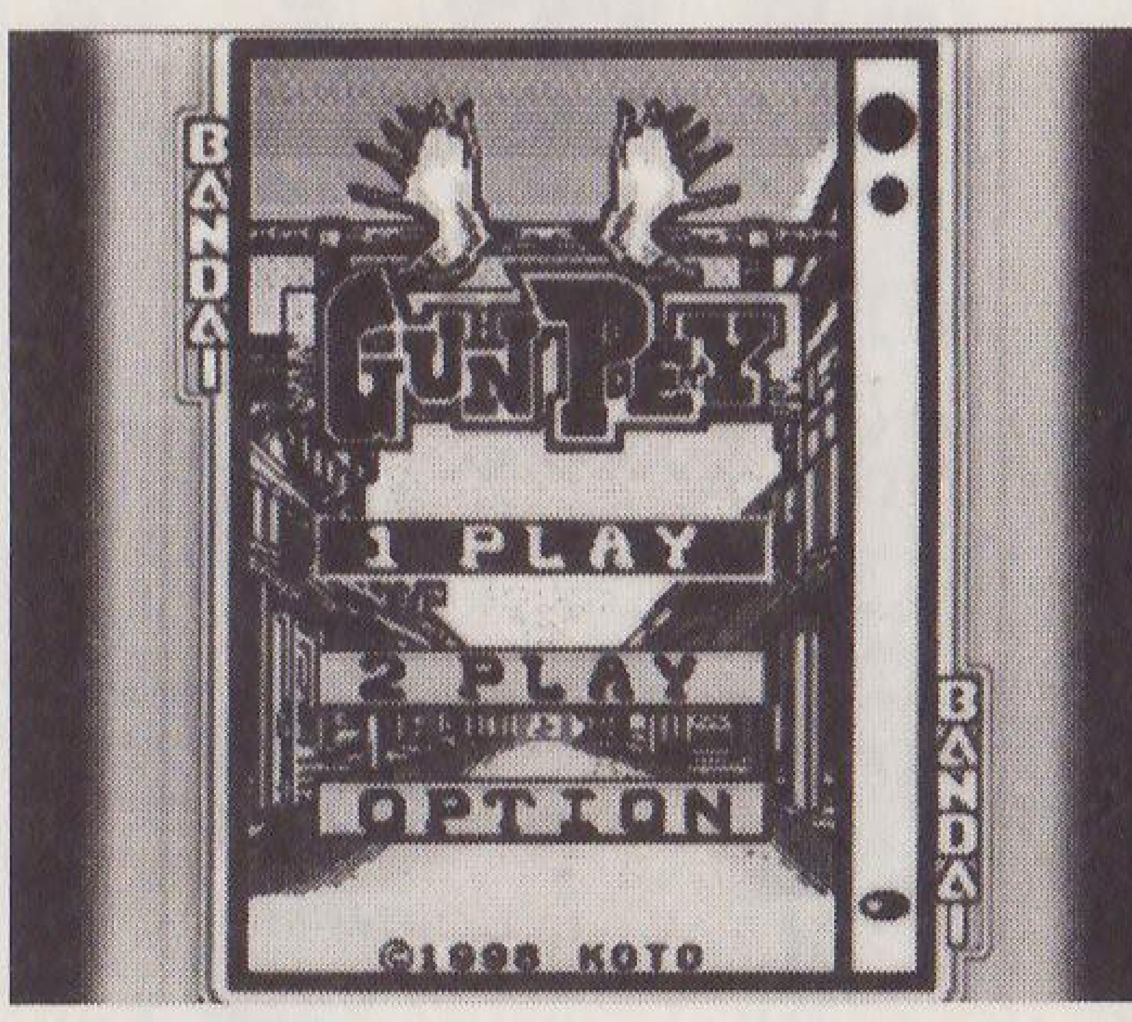
編集部　小野塚　プレイ時間◎28時間



パズルゲームとエントロピーについて

なぜ、『テトリス』のブロックは落ちつづけるのだろうか？　またなぜ、『倉庫番』の倉庫は散らかりつづけ、『XI』のサイコロは増えつづけるのだろうか？　統計力学者ならこの問いに、「エントロピーは絶えず増大するものだからだ」と答えるだろう。

「エントロピー」とは、統計力学において「情報量」を意味する言葉である。たとえば、乗り物についた計器について考えてみてほしい。はじめは自転車。そこには計器の類いは一切なく、人は自分の視界内の情報のみを頼りに運転をする。しかしこれがバイクや車に進化すると、速度計やタコメーターがつく。つまり考慮すべき「情報量」が増えたわけだ。さらにセスナ機になると高度計や方位計がつく。この程度までならまだ、一般人でも努力次第では乗りこなすことができるかも知れない。しかしこれがジャンボ機にまでなると完全にお手上げである。計器類はコックピット全体を埋め尽くすことになる。仮に操作などまかされようものなら、我々はその判断材料の海に溺れ、ジャンボ機はたちまち墜落してしまうだろう。なにかが進化するにつれ、あるいは時間が経過するにつれ、情報量が加速度的に、手がつけられないほど増えてゆくこと。これをエントロピーの増大と呼ぶ。



キャラも演出もすべてが地味。しかし……。

これは元来熱力学から転用された考え方である。「物質とエネルギーは秩序化されたものから無秩序化されたものに変化し、決して逆戻りさせられない。つまり、宇宙の全ては体系と価値から始まり、絶えず混沌と荒廃に向かう」（熱力学の第二法則・エントロピーの法則）。この法則に従えば、やがて宇宙の中のあらゆる熱量が均一に拡散し、宇宙は熱死を迎えることになるという。

しかし人間には、この現象に逆らおうとする本能があるようだ。たとえば身近なところでは、放置しておくと日々散らかりつづける部屋や机の上。それをいつまでも整理せずにいることは、我々にはできない。そして身の回りが整頓

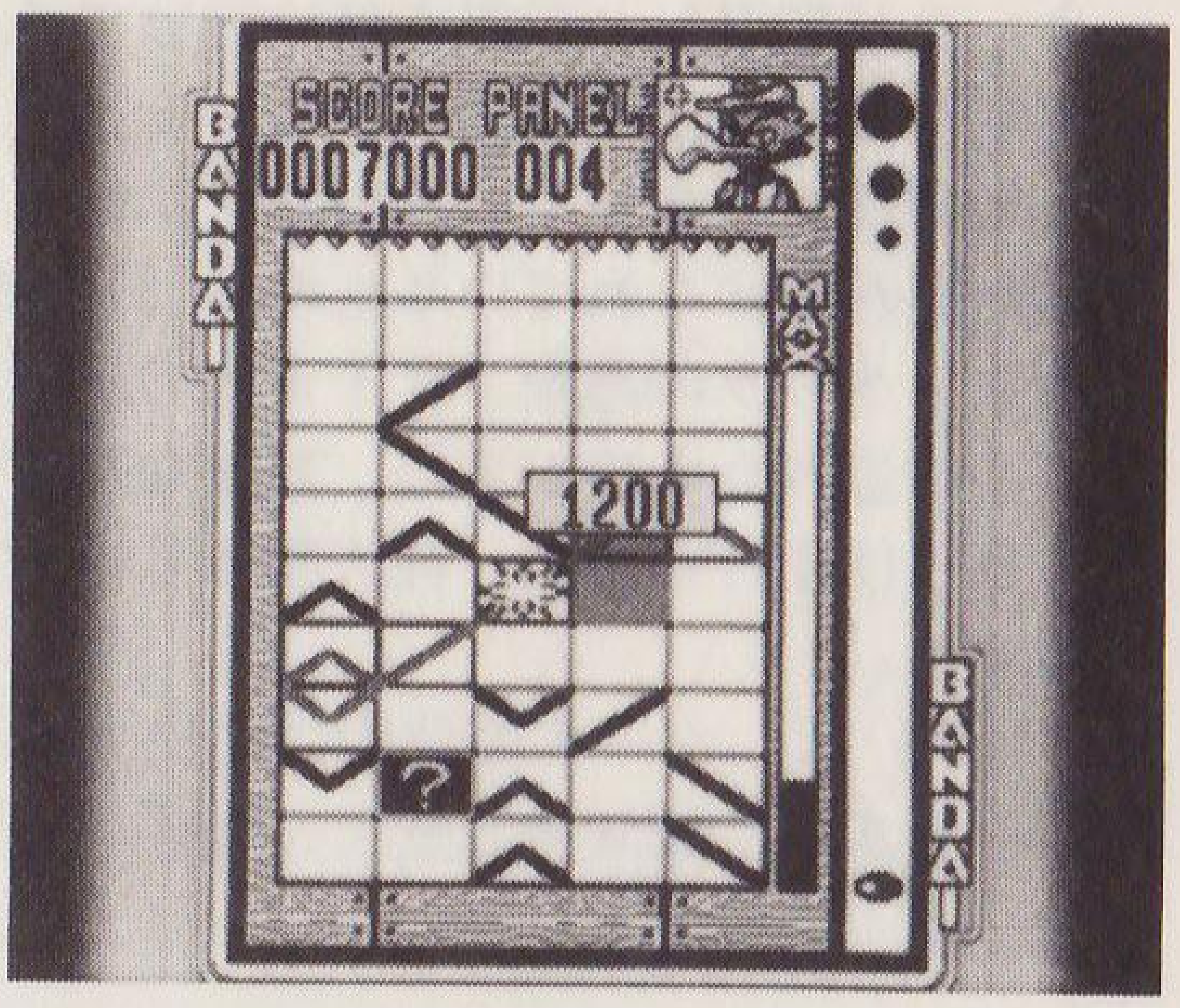
されれば、そこに非常な心地よさを覚える。

優れたパズルゲームは、人間のこういった本能に強く訴えかけてくる。刻一刻と増え、画面内の情報量を増やしてゆく乱雑なブロック群。それらに対し我々は自然と圧迫感を覚えるし、それらを消すことができれば爽快感を覚える。女性にパズルゲームが受けるのは、彼女たちがきれい好きだったり掃除好きだったりすることと決して無縁ではないだろう。パズルゲームは人間の本能をストレートに刺激することで、「中毒性」と呼ばれるものを生み出すのである。

整理整頓の快感 組み立てることの喜び

『GUNPEY』はワンダースワンで発売されたパズル・アクションである。ゲーム画面はかなり地味で、ほとんど無愛想といっても良いくらいのものだ。しかし、その強烈な「中毒性」にはすでに定評がある。

ルールは単純。それぞれ異なる形をした四つの線の断片が、下から順次せり上がってくる。これがひとつでも最上段を越えてしまうとゲームオーバー。そうなる前に各断片をつなぎ合わせ、まとまったラインにして消す。基本的にこれまでの「落ちものパズル」の流れを踏襲した作品であり、ここで要求されるのもやはり、反エントロピー的な作業だと言うことができる。バラバラに散乱した線が一本の線として形を整え、爆発して消えていくときの快感は、「テトリス」を起こしたときの快感に勝るとも劣らない。



クリック時の音と感触も気持ちよい。

しかし『GUNPEY』が素晴らしいのは、その快感が単なる片付けや整理整頓の快感だけに終わっていない点である。ひとつにまとまってさえいれば、線は必ずしも一本線でなくとも構わない。むしろ、線の構成が複雑であればあるほど得られる得点は多い。つまりジクザグや枝分かれの数が大きければ大きいほど高く評価されるのだ。

ここでプレイヤーは、線を組み立てていくための「創造力」を要求されることになる。どのように断片を配置していけば、より大きく複雑な線を作ることができるか考えるわけだ。秒刻みで増してくる圧迫感の中、場に散らばっている無数のラインを見つめ、ふと閃いた形が実際に組み上げられたときの喜びは、他では得難いものである。

実はこの「創造」という行為も、人間が行う反エントロピー的な作業のひとつだと言える。たとえばゴツゴツした岩から彫刻を削りだしたり、無数にある文字を組み合わせて文章を書いたりすること。これらは「混沌」の中から「秩序」を生み出す行為に他ならない。

もちろんこれまでのパズルゲームの中にも、「創造力」が必要とされる作品はあった。だが大抵の場合、それらは連鎖を狙った仕込みのためのものであり、実際に形を組み上げる喜びというのはなかなか味わえなかったのである。

なにかを整頓してゆく快感と、なにかを作り上げていく快感。エントロピーの増大に抗おうとする人間の本能に根ざした、これらふたつの喜びを『GUNPEY』は同時に充たしてしまう。通信対戦時、相手の画面を見ることができないため臨場感に欠ける等、ゲームとして全く欠点がないわけではない。しかし、そんな欠点など些細なものに思えてしまうほど、この魅力は強烈なのである。

PROFILE

編集部　小野塚

1974年生まれ。今回はややこしいことを書きながらも、別にこんなふうに分析してるわけでもないだろうに面白いゲームを作ってしまう人達って、やっぱりスゴいと思いました。

関連作品

IQチャレンジへのへの (PZG)

メーカー：ヒロ／機種：キーチェーンゲーム／価格：¥1,000／発売日：'97年11月

『GUNPEY』のもとになったキーチェーンゲーム。基本のルールはまったく同じ。後付けや同時消しの要素はないが、カーソルが替わりに動かす毛むくじゃらの「へのへの博士」がかわいい。

GUNPEY（アクションパズル）　メーカー：バンダイ・コト／機種；ワンダースワン／価格：¥1,980／発売日：'99年3月4日

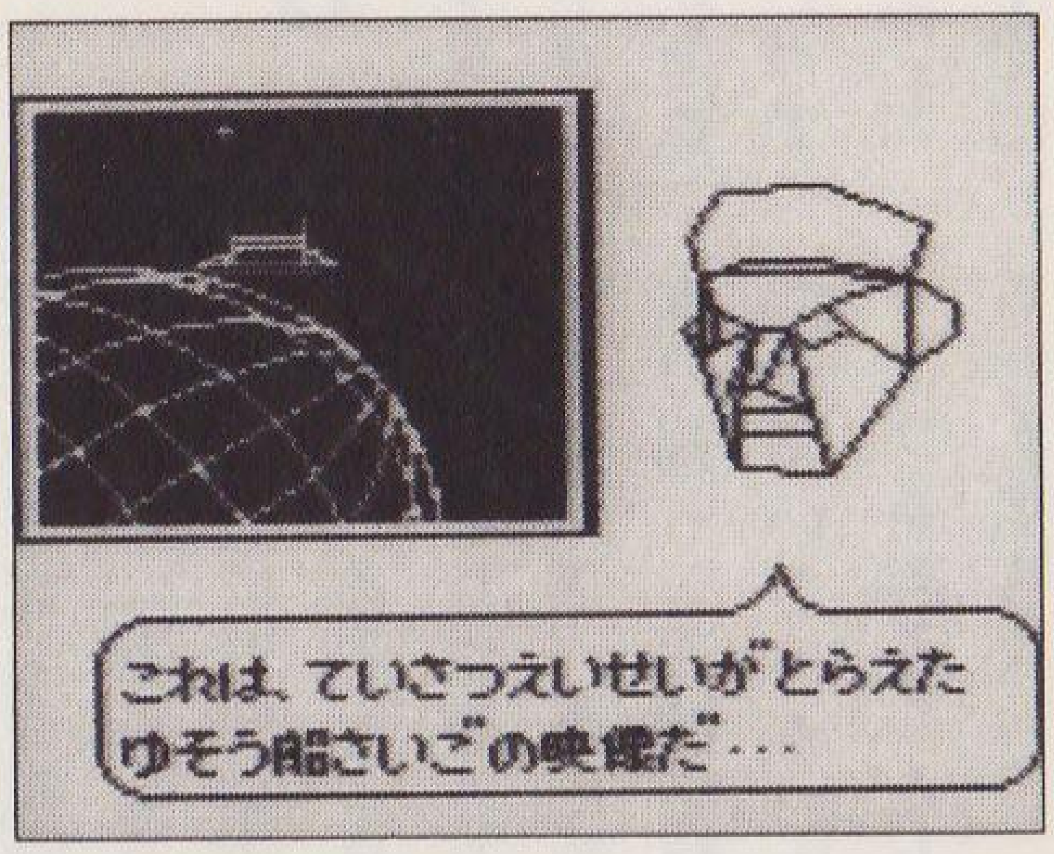
GBで3Dを実現した、その衝撃

このゲームを初めてプレイした誰もが、まず驚きの声を上げる。何とこの『X』では、GB上で3D空間の表現が実現されてしまっているのだ。小さなゲーム画面の中で動く、ワイヤーフレームで描かれた奥行きのある構造物たちは、3DSTGならではの臨場感を生み出している。

こうした表現は、プログラム的にかなりの無理をして得られたものだろう。しかし、そうだからと言って肝心のゲーム部分がおろそかになっている訳ではない。全10面からなるステージは非常に多彩で、プレイヤーを飽きさせない。昆虫、巨大ロボ、グライダーなど、特徴的な敵キャラが登場し、武器を使い分けてそれぞれに応じた攻撃方法が要求される。ミッション自体も単純なターゲットの破壊だけに留まらず、時間制限が設けられているものや、科学者の救出、輸送トラックの護衛、アイテムの奪取など、遊び心の溢れたものが多い。適度な難度でバランス良く仕上げられた、任天堂らしいゲームだと言える。

『X』は、ハード停滞期に発売されたということもあり、認知度も低く、実際の売り上げも芳しくなかったようだ。ワイヤーフレームによる表現が、ユーザーに地味な印象を与えたからかも知れないが、ポリゴンにテクスチャーが当たり前になってしまった今、改めてプレイしてみると、極限にまで削ぎ落とされたデザインやディティールが、逆にストイックさを感じさせ、このゲームの「味」になっている。本作はGB唯一の3Dゲームとして、また細部まで丁寧に作り込まれた良作として、名を残すべきソフトであろう。

（編集部　並河）

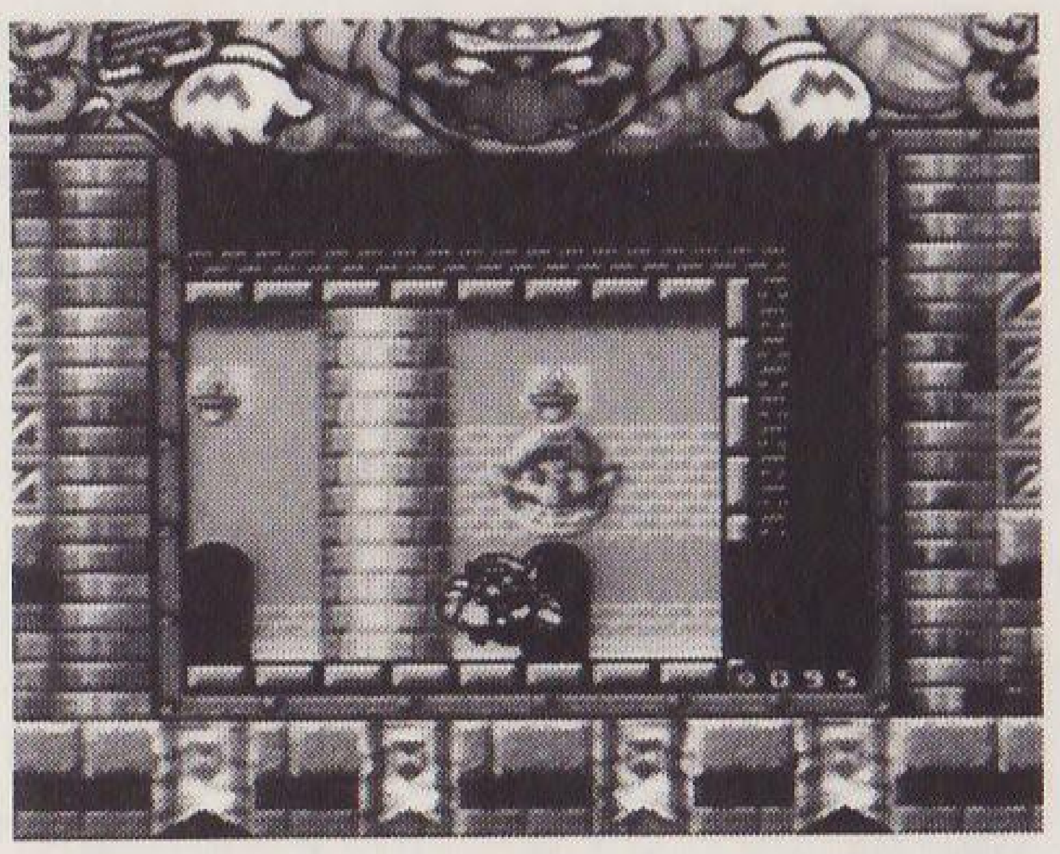


X（エックス）

メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／
価格：¥3,900／'92年5月29日

ーイソフト紹介

通信と対戦の陰に隠れた一人遊びの良作



ワリオランド2〜盗まれた財宝〜

メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイカラー／
価格：¥3,500／発売日：'98年10月21日

ゲームボーイカラーと同時発売された『ワリオランド2〜盗まれた財宝〜』は、主人公「ワリオ」を操作し、画面上に展開されるイベントや障害物をクリア、盗まれた財宝を取り返していく横スクロールアクションゲームだ。

操作するワリオの最大の特徴は「不死身」と言うところ。敵から攻撃を受けても死ぬことはないのだが、それらの攻撃が要因となってワリオに様々な「リアクション」を起こさせる。この不死身がもたらすテイストが、プレイの幅を広げ、ゲームをより楽しいものにしているのである。

例えば、敵のコウモリが釣り下げている鉄球がワリオの上に落ちてくると、ワリオはそのリアクションでぺしゃんこになってしまう。見た目はぶさいくで操作感にも難がでるものの、普通のサイズのワリオでは通れなかったところが楽々通れるようになるのだ。

ゲーム中には、こうしたリアクションを取れる場所がいたるところにあり、それらを利用することで初めてクリア出来るような、ちょっとした謎解きがいくつもある。

『ワリオ』は従来のアクションゲームによく見られる、操作タイミングやテクニックなどを駆使してクリアする達成感だけに頼ってはいない。敵キャラの行動もゲーム性に取りこんで、ちょっとした謎解きを連続して達成させるところに、新鮮な楽しさがあるのだ。この楽しさこそ、『ワリオ』を魅力的な作品にしている理由である。

最後にもう一つだけ。『ワリオ』はぜひカラーで楽しんで欲しい。カラーが持つ表現力の豊かさに驚くこと請け合いであるから。（進川智行）

GBで再現されたバランス感覚の妙

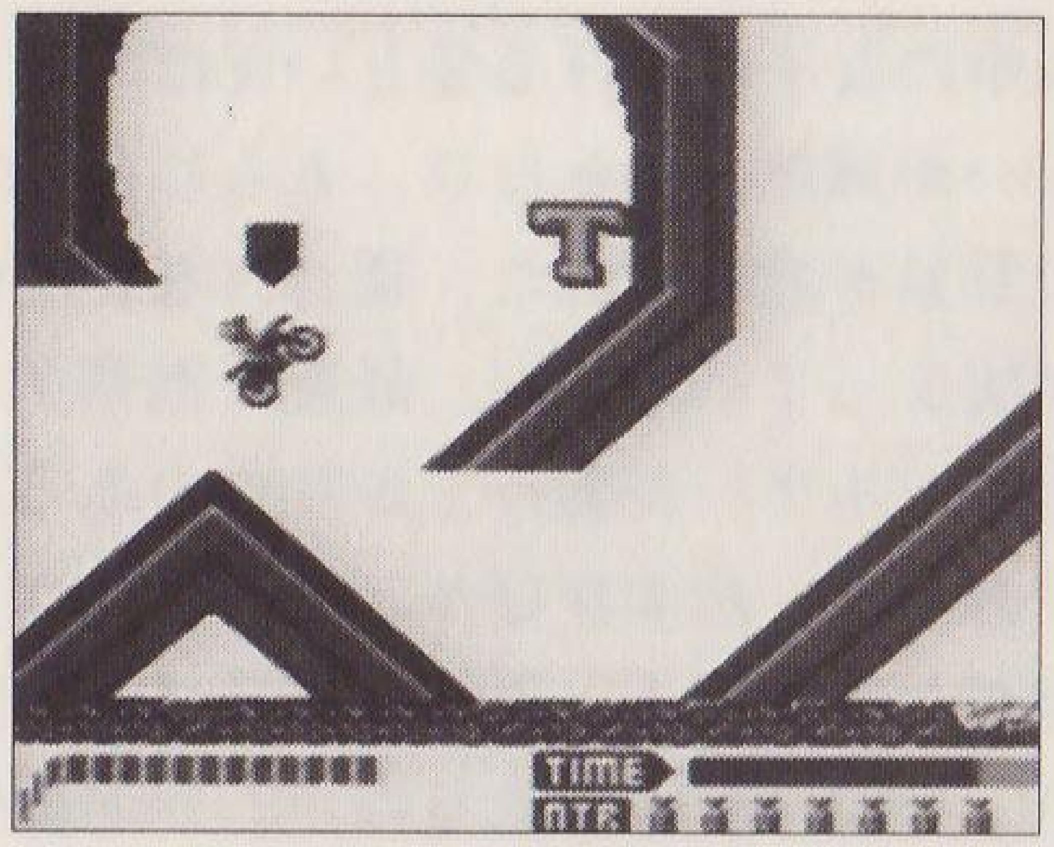
『モトクロスマニアックス』は、垂直な道や360度ループなど現実ではありえないような過激で豪快なコースを走破する横スクロールのバイクレースゲーム。ちょうど任天堂の名作ファミコンゲーム『エキサイトバイク』をゲームボーイ化したような作品だ（ちなみに『モトクロス～』の発売はコナミ）。

ゲームの核となるのが、走行中やジャンプ中のバイクの車体制御・重心移動である。ジャンプ中は重心を調整して着地の安定性を図ったり、障害物がある場合は重心を後ろにしてウィリーして乗り越えるなど、実際のバイクにおいて重要な重心移動・バランス感覚を上手くゲームに昇華している。

この『モトクロス～』には、Bボタンダッシュならぬ「ニトロ」が用意されており、それを使用することで数秒間ターボ加速することが可能。このニトロがゲームの疾走感をより高めており、スクロールゲームに弱いゲームボーイでも十分に楽しめる爽快なレースゲームに仕上がっている。

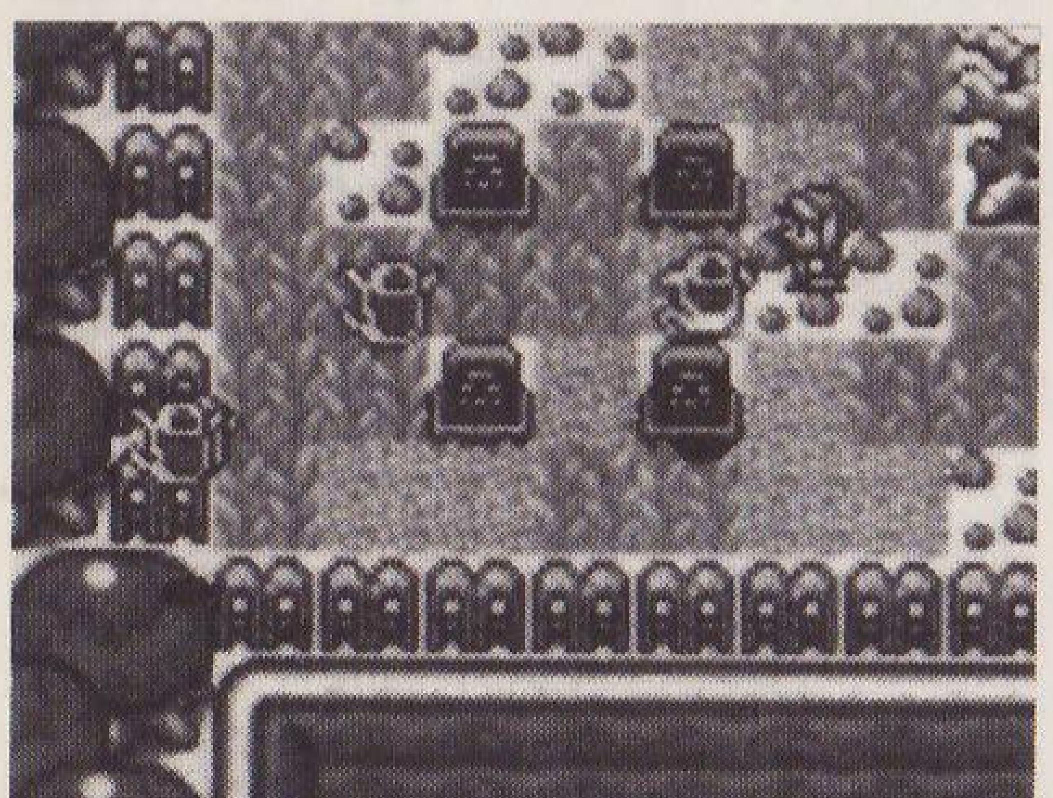
また、ニトロの使いどころが大きくタイムに影響し、単純ながらも奥深いゲーム性を生んでいる点も見事。ただし、ニトロはコース上のアイテムを取って補充しないといけない。もしなくなってしまうと進むのが困難になる。特に後半面でニトロがないと、クリア不可能になる場合も。この辺はもう少し考えて欲しかったのだが……。

本作品はもちろん対戦プレイが可能であり、上級者同士の対戦はかなり熱い。後ろのプレイヤー側の速度が上がるなどのヌルい補正措置は一切なく、純粋な実力勝負が楽しめる。今から10年も前に発売されたソフトだが、今でも十分に遊べる名作だ。　（編集部　松井）



モトクロスマニアックス
メーカー：コナミ／機種：ゲームボーイ／
価格：¥2,900／発売日：'89年9月20日

◆名作ゲームボ



ゼルダの伝説　夢をみる島ＤＸ
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイカラー／
価格：￥3.500／発売日：'98年12月12日

制約のあるハードだからこそ

'93年に発売されたＧＢの『ゼルダの伝説　夢をみる島』がゲームボーイカラーで再登場した。昔見たモノクロ映画が色つきでリバイバルされたような新鮮さがあり、昔遊んだ人間にも「もう一度遊んでみようか」と思わせる訴求力がある。

しかし、いざ遊んでみると、このゲームの面白さは色のある無しで変わるような、ヤワなものではないことに気づかされる。このゲームの本当の面白さは、謎解きやアクションの心地よさといった、ゲームの骨格部分の堅固さにこそあるからだ。

容量に限界のあるＧＢでは、フィールドもダンジョンも、あまり広くはできない。その大きさはＣＤ－ＲＯＭ何枚組などという大作ＲＰＧと比べるべくもないはずだ。しかし、巧みに仕掛けられた謎とマップの構成が、世界を実際よりもかなり広く感じさせ、小さな画面と小さな容量の中に、大きな遊びの世界を作り出している。そのゲームとしての歯ごたえは、大作ＲＰＧを遊んだのと何ら遜色がないほどだ。また、剣を振る、物を持ち上げる、ジャンプするといったアクションも気持ちよくできるし、ちゃんと、それを発揮するだけの場も用意されていて、世界を存分に遊ばせてくれる。

この、謎を解く楽しさ、アクションの心地よさ、そして何より、それらが生み出す、冒険をしているという手応え。これはディスクシステムに始まって、64の『時のオカリナ』に連なる、『ゼルダ』シリーズに通底する面白さの本質的な部分であると思う。ハードの性能が限られているＧＢの『夢をみる島』だからこそ、『ゼルダ』の面白さが、はっきりとよく見える。(村井良介)

携帯ハード・女子と男子の微妙な関係

愛は携帯できるのか？

ゲーム中の女子に捧げる愛といえばエロスとアガペーが渾然一体となり、さらに白色歪星にまで質量が濃縮された、報われない心情と相場が決まっている。が、最近、携帯ゲーム機でもギャルゲーが盛り上がりつつあるとの情報があった。画面がびがび、ボイスなしと興を削がれる状況下、果たして愛は発生するのか？　「愛は携帯できるのか」が本稿のテーマである。

さて、ゲームボーイにはかつてラヴなゲームが２つほど存在した。たとえば、アトラス華やかなりしころ発売された『プリクラポケット』シリーズ。２は題して『彼氏改造大作戦』。女子高生を主人公に、彼氏をいろんなタイプに育成してプリクラを集めてしまおうというゲームだが、パラメータの上下がいい加減。すぐにヘタレな彼氏になる。純正ギャルゲーだと、『ポケットラブ』シリーズ（ＣＤ同梱）。ボイスがない分、ＣＤでカバーという意気は買うが、ゲームの出来は……。

しかし今、ハード性能の向上により、女子の描写レベルもまた向上しようとしている。好機だ。

まずはコナミの元祖ギャルゲーのＧＢ版、『ときめきメモリアルＰＯＣＫＥＴスポーツ編』を検証。女子がしゃべる。詩織もしゃべれば新キャラもしゃべる。挨拶だけではあるが、ゲーム史上『ゾンビハンター』と並ぶ偉業だ。

とはいえ『ときメモ』は『ときメモ』。システムはコンシューマ版のベタ移植なので、携帯ハードの特性はあまり生きないのだった。

それならオリジナル作品を、というわけで、今回の本命、ネオジオポケットの『めろんちゃんの成長日記』をば。要は『プリメ』系育成ＳＬＧなのだが、やれることが細かい。三度の食事やお風呂まで気を配り、ちゃんと学校に行かせなくてはいけないなど、割と生活感に溢れた日常が流れていく。

なかなか結構なシステムであるし、めろんちゃんは（一枚絵は）可愛い。しかし、携帯ハードが移動時間に多く遊ばれることを考慮すると、１日にやれることが多すぎて煩雑。それに『めろんちゃん』だけの話ではないが、パラメータいじりが基本なのに、スペックの都合上、女子に血が通わない。携帯できる愛は危機にさらされているのだった。ここは、ゲーム内時間がスイッチを消すと同時に止まってしまうのが非常にもったいないように感じる。携帯できるというハードの利点を生かし、時計機能と連動させて、節目節目の時間に女子とちょっとずつ触れ合えたら、もっと携帯する意味もあるのだろう。いつでも側にいてくれる（ように演出されて）こそ、ゲーム中の女子は男児一生、唯一無二の天使として生まれ変わるのだ。

結論。まだまだ愛は携帯できる段階ではないようだ。本気で遊べる携帯ギャルゲーを作る男子求む。

（西神田正彦）



これがめろんちゃん。可愛いのである。一枚絵は。

単なるアンチテーゼに終わることなく…

携帯ゲーム機とは家庭用ハードの裏返しなのだろうか。そこに固有の遊びを見いださない限り、発展は望めないはずだ。

家庭用ゲーム機とは異なる遊びを求める

結局のところ携帯ゲーム機の存在意義とは何なのだろうか。恐竜的進化を遂げる家庭用ゲーム機へのアンチテーゼ、と言ってしまえばそれまでなのだが、単なるアンチテーゼでは先が乏しい。家庭用ゲーム機の人気タイトルがいつでも手軽に楽しめます程度のレベルでは、ゲームの本質が見えやすいジャンルだけに、一過性のブームとして忘れ去られるだろう。重要なのは、携帯ゲーム機ならではの新しい遊びの創造のはずだ。

携帯ゲーム機の最大のメリットとは、家庭用ゲーム機とは異なる「ゲームのつきあい方」を提示できる点にある。ファミコン誕生から現在まで、ハードは進化しても、テレビの前に座ってパッドを握るというプレイスタイルは変わっていない。そのため、遊ばれるゲームは必然的に巨大化、重厚化せざるを得なかった。しかし携帯ゲーム機なら、恋愛シミュレーションのヒロイン（ミクロマンでも可）をポケットの中に入れていつも一緒にいる、といった新しい感覚を提供できる。これは家庭用ゲーム機では無理な注文だ。

また現状の家庭用ゲーム機がメディアをCD-ROMへと移していく中で、携帯ゲーム機は大半がROMカートリッジを採用している。最後までカートリッジにこだわった任天堂も、後継機でDVD-ROMを採用すると言われており、ROMカートリッジは携帯用ゲーム機ならではのメディアになるだろう。このROMカートリッジには、中に新しいチップを生み込んだり、本体に別の機能を持ったカートリッジを装着することで、新しい遊びを提供できる長所がある。CD-ROMを紙とするなら、ROMカートリッジは粘土ほどにも応用の利くメディアだ（その分高価だが）。ポケットカメラや魚群探知機に限らず、衛星探知機を装着してのGPSや万歩計ゲームへの応用など、可能性は無数に広がっていく。

このように、携帯ゲーム機の「外に持ち出して楽しい」「いろいろ繋がって楽しい」という可能性は、単にゲームの分野に留まるものではない。むしろ日々の生活にゲームが溶け込んで、新しい楽しさが生まれていく点に本質がある。難しく考えずとも、ポケモンを遊びながらザリガニ釣りをしている子供たちなどその好例だろう。その意味で携帯ゲーム機には、家庭用ゲーム機とは違った可能性を秘めている。残念ながら現在の携帯ゲーム機ブームには、開発費のリスクヘッジといった、安価な家庭用ゲーム機としての発想が目立っている。しかし、こうしたハード固有の可能性を自ら閉ざすことなく、携帯ゲーム機の未来をこれからも見せてくれることを期待する。

ゲーム業界の失われた想い出たちに、天井裏から愛を込めて連載第２回。

失われた伝説を求めて



今日もまたモノ悲しく
イヤでも夕陽が沈む
そうだここは　ゲーム業界
男が夢見る生き甲斐のある所
ゲーム業界
男の野望が荒野の石の下で
永遠にすすり泣く所
男なら　涙なくしては
その名を口にできない所……
（松本零士『ガンフロンティア』より）

今回の「失われた伝説を求めて」は、アーケードにて数々の名作を世に送り出した今は亡きゲームメーカー、株式会社ユーピーエル（以下ＵＰＬ）を取り上げたいと思う。

……その前に、読者諸兄はＵＰＬをご存じだろうか？　はっきり言って、会社が存在した当時も知る人ぞ知るマイナーなゲームメーカーである。事実、私（バイキング松井）以外のゲーム批評編集部員に聞いても、そのほとんどが「なにそれ？」という返答だった。「ほら、『忍者くん』作ったとこだよ」と言って漸く「ああ、聞いたことあるなー」と返ってくるという具合であった。

大手アーケードゲームメーカーの影に隠れ、ひっそりと生き、ひっそりと逝ってしまったゲーム業界の徒花、ＵＰＬ。その短くも凄絶な生き様は、正に伝説として未来永劫まで語り継がれるべきなのである。たとえＵＰＬのことを知らなくとも、その涙なくしては語れない伝説を胸に刻んで欲しい。

それでは始めることにしよう。失われしＵＰＬ伝説を求めて……。

◎ＵＰＬ初期　創業から『忍者くん』大ヒットまで

今回ＵＰＬの記事を制作するにあたり、幸運なことにかつてＵＰＬに勤めていたことのある開発者、計４人の方に取材することが出来た。彼らのインタビューを手がかりに、偉大なるＵＰＬの歴史、そして数々の名作（アーケードゲーム中心）について振り返ってみたい。

まずはＵＰＬの黎明期について、西澤龍一氏（現・㈱ウェストン代表取締役）に伺った。西澤

UPL年表

（ビデオゲーム・コンシューマタイトルのみ。メダルゲームやプライズマシン等を除く。）

	＊㈱ユニバーサル販売（現株式会社アルゼ）の子会社として株式会社ユニバーサルプレイランド社を設立。主な業務はユニバーサル製品の関東販売代理店。
1982	スネークQ（AC／ACG）
1982	デストロイヤー（AC／STG）
1983	フライデー（AC）
1983	マウサー（AC／ACG）
1983	NOVA2001（AC／STG）
	＊この頃　株式会社ユーピーエルに改称
1984	忍者くん 〜魔城の冒険〜（AC／ACG）
1985	ぺんぎんくんWARS（AC／ACG）
1985	スーパーウィング（AC／STG）
1985	リターン オブ ジ インベーダー（AC／STG／販売：タイトー）
1985	レイダース5（AC／ACG／販売：タイトー）
1986	XXミッション（AC／STG）
1987	ミュータントナイト（AC／ACG）
1987	忍者くん 阿修羅ノ章（AC／ACG）
1988	アークエリア（AC／STG）
1988	アトミックロボキッド（AC／ACG）
1988	忍者くん 阿修羅ノ章（FC／ACG）
1989	オメガファイター（AC／STG）
1989	浦島まあじゃん（AC／麻雀）
	＊この頃よりZ80使用のUPLオリジナル基板からNMK開発のMC68000仕様基板に移行する
1989	タスクフォースハリアー（AC／STG）
1989	スロットギャル（AC／PZG）
1990	USAAF ムスタング（AC／STG／開発：NMK）
1990	宇宙戦艦ゴモラ（AC／STG）
1990	戦国忍者くん（GB／RPG）
1990	ゴモラスピード（PCE／ACG）
1990	アトミックロボキッド　スペシャル（PCE／ACG）
1991	バンダイク（AC／ACG）
1991	アクロバットミッション（AC／STG／販売：タイトー）
1991	ブラックハート（AC／STG／開発：NMK）
1991	宇宙戦艦ゴモラ（MD／STG）
1992	鋼鉄要塞シュトラール（AC／STG）
1992	麻雀覇王伝　カイザークエスト（PCE／麻雀）
	＊'92年3月　2度目の不渡りを出し倒産

氏は'83年〜'85年の間UPLに在籍。プログラマーとして『NOVA2001』『忍者くん』『レイダース5』等を制作した。

「僕がUPLに入ったのが18歳の時ですから、16年も前のことですね。あまり覚えてないですけど……」と西澤氏は語り始めた。

「UPLの親会社は、ユニバーサルというスロットマシンなどを作っていた会社です。そのユニバーサルが小山遊園地でゲームセンターを経営してまして、経営だけじゃなくゲームの開発もしたいということで設立したのがUPLなんです。ユニバーサルプレイランド、略してUPLですね。そこで当時のマイコン少年たちを集めてゲームを開発させてみた……というのが始まりだと思います。僕が入った時UPLはまだ九段下のマンションの一室で開発していたころで、『マウサー』を作っているところでしたね。その後、上野に事務所を構えて作ったのが『NOVA2001』です。これは僕とハード担当の成田さん（後述）の計二人で作りました。二人しかいないですから、企画を始め、ソフト、デザイン、チラシの裏のイラスト描きや基板の運搬までしてましたね（笑）」（西澤氏）

この『NOVA2001』はタイトーが販売し、結構ヒットしたという。このヒットでUPLの開発陣は一気に十数人に増える。そして、あの名作『忍者くん』が誕生することになる。

「『忍者くん』は、プログラムとキャラクターの両方を僕が担当したんですけど、あれは作ってる途中でヒットするという予感が走りました（笑）。主人公が敵に当たっても死なないで、ぼよんと跳ね返るというプログラムを作った時点ですごく斬新で面白くって、『あ、これは面白い。これは売れる』と思いながら作ってましたね」

かくして完成した『忍者くん』は、西澤氏の予想通り大ヒット。シリーズ化され、コンシューマ版も発売、また同作品の音楽がUPL版UFOキャッチャーとも言うべき「ラッキークレーン」のBGMも使われたり等々、UPLを代表する作品となった。

こうした『NOVA2001』『忍者くん』の連続ヒットで、また一段とUPLは大きくなる。

しかし西澤氏は、『レイダース5』を制作した後、同社を退職される。「辞めた理由はですね……事情はよく分からないんですが、会社が傾いたという噂を聞いたので（笑）」とのことである。

この頃、本当にUPLは危なかったのだろうか？　その事実を探るため、UPL黎明期のもう一人の語り部、先に西澤氏の話の中で登場した成田信之氏（現・サイバーキッド㈱代表取締役）にお話を聞いた。

成田氏はハード担当として『N

OVA2001』『忍者くん』『鋼鉄要塞シュトラール』などに携わり、『オメガファイター』ではソフトも担当された。黎明期から倒産までUPLに在籍していた、UPLのことを最も知る人物の一人である（途中2年間、別会社に移籍）。

氏にUPLはどういう会社だったかと聞くと、すぐさま「貧乏な会社」という答えが返ってきた。

「とにかくお金がなかったですね。それで、安いということでソ連（当時）製の怪しいICを上司が買ってくるんですよ（笑）。でも、性能が悪くて不良率も異常に高くて、結局使い物にならなかったりしました。ハード担当としてその点は苦労しました」

……いきなりシビアな話が出たのだが、『忍者くん』などのヒットがあったのでは？

「会社の外から『良いゲームを作るんだけど、売り方が下手だ』と言われましたね。『忍者くん』ぐらいのヒットを出せば、普通はビルが建つと言われていたんですけど……」

売り方が下手……そう、もし売り方さえ良かったら、もっと作品がヒットしていれば、UPLは今頃ナムコやコナミといった大手アーケードメーカーと肩を並べ、「次世代プレイステーション」発表会でデモムービーを参考出品するぐらい発展していたかも知れないのだ……。

閑話休題。両氏のインタビューによって、UPLは財政面で非常に厳しい状況に置かれていたことが分かった。しかし、その後もUPLは倒産することなく、名作を次々と発表し続けていったのであった（'92年までは……）。

◎UPL中期
個性の強い独自の作品群

続いて、中期のUPLについて見ていこう。

ここで登場していただくのが、かつてUPLにプログラマーとして在籍したA氏（現・某開発会社代表取締役）。A氏はプログラマーとしてUPLに入社、数本の作品に携わった。

「基本的にはプログラマーなんですけど、音楽や効果音や簡単なドット打ち等もやったりしてましたね。まだゲームの規模が今の様に大きくない時代でしたし」（A氏）。

A氏は、当時のUPLのゲーム作りについてこう回顧する。

「当時使っていた基板は、Z80CPUのもので能力的に制約もあったんですが、それでも他社でやってないような工夫とか色々やろうとしてましたね。絵を工夫したり、プログラムを工夫したりでね。他社のやっていないことをやろう、そういう意識は強かったように思います。『阿修羅ノ章』でも、音声再生チップも積んでないのに、音声を再生させたりしたのは、当時担当した人たちの工夫の現れのひとつだと思います」

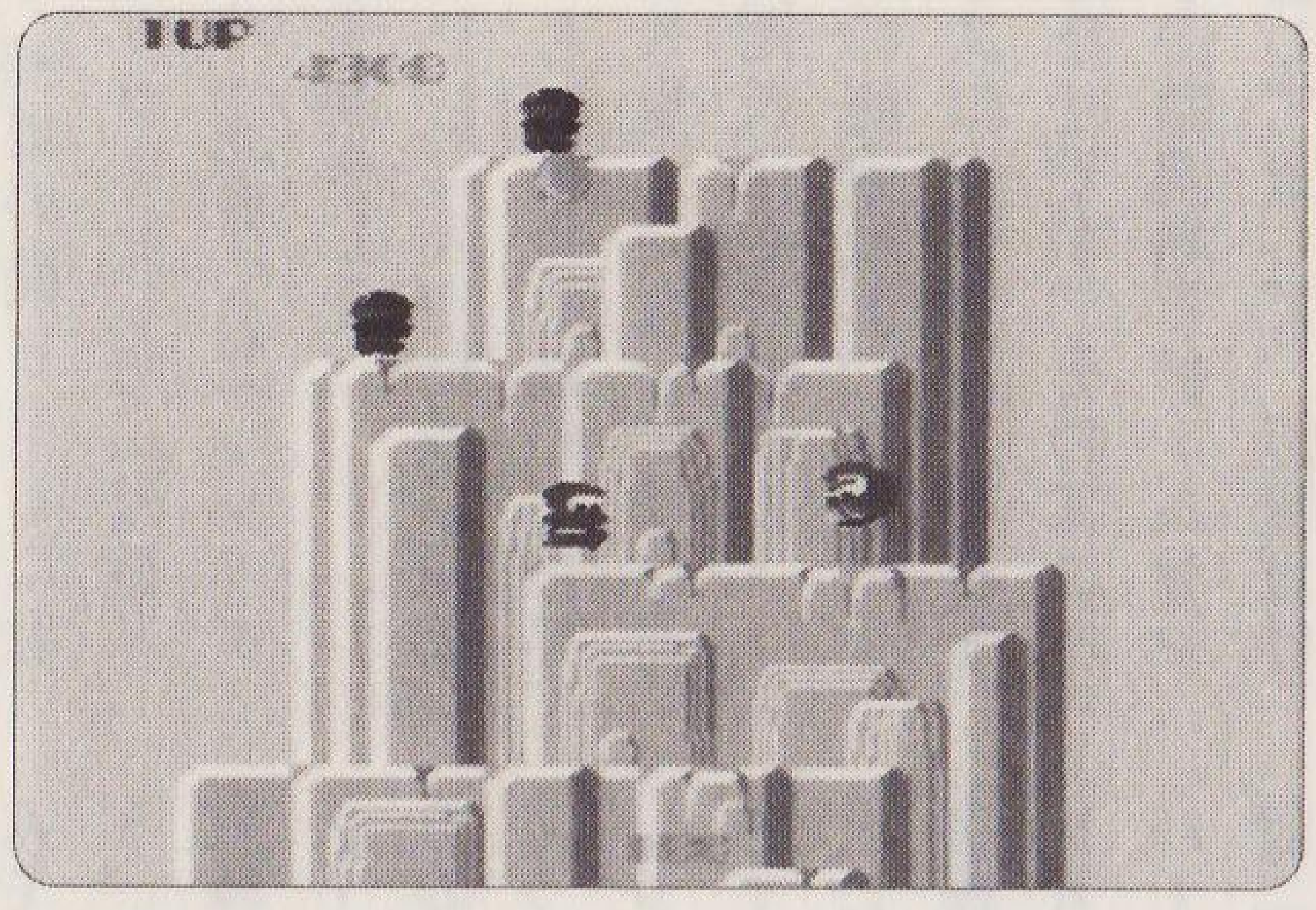
他にも当時の苦労話（笑い話？）を伺った。

「『アークエリア』というシューティングゲームがあったんですけど、これは出来が悪かったからなのですが、永久パターンがあったんですね。で、上手な小学生なんか敵を一匹だけ殺さずに残して面クリアしないでずっと逃げ回っ

UPL名作紹介 1

忍者くん～魔城の冒険～

機種：アーケード／発売年度：'84年



横画面の任意制限付縦スクロールACGの傑作。「忍者くん」を操作してステージにいる敵キャラを全て倒せばクリア。操作方法はレバーで横方向の移動、Aボタンでジャンプ、Bボタンで手裏剣を発射する。『忍者くん』の独創的な所として、「気絶」がある。忍者くん・敵キャラを問わず、体当たり攻撃を受けると気絶して一定時間動きが止まってしまう。ここで手裏剣を当てると難なく敵を倒すことが可能である。敵も体当たり攻撃を仕掛けて来るアルゴリズムを持っており、戦略性の高いスリリングな攻防を楽しむことが出来る作りになっている。

'87年に直接の続編である『忍者くん 阿修羅ノ章』も発売され、これも名作に仕上がっている。（写真はFC版）

てる、これを一日中やってるんですよ。そうしたらゲームセンターのおやじさんから『小学生がずっと遊んでて困る』という苦情が問屋に来て、今度は問屋からＵＰＬに苦情が来たんです。それで社長が開発部にやってきて『朝から閉店まで遊んでる小学生がいてゲームセンターが困ってるから、なんとか殺してくれ』とか言うんですよ（笑）。そこでですね、こういうやり方で対処するのは嫌だったんですけど、藤沢さん（後述）と相談して、面クリアしないである程度時間が経つと、画面の大半を占めるほどのデカい円盤が『ジョーズ』のテーマみたいな不吉な音楽に乗って登場して、絶対に死ぬようにしました（笑）。

そうして改良したＲＯＭを社長に渡すと、社長はすぐさまゲームセンターに持っていきました。で、社長と問屋の人とゲームセンターのおやじが見守る中、例の小学生が改良版を始めたんです。そしていつものように永久プレイしようとしたら、突然円盤が出てきて『ちゅどーん』てやられちゃって、唖然とするわけですよ。何度も。で、社長たちは『ざまぁみろ』って大喜びしたという。笑えますよね」

そんな愉快なエピソードを体験したＡ氏だが、入社2～3年目で退職することになる。理由は「色々あって一言で言うのは難しいですが引き抜きのようなものも原因にあった」のだという。

「当時、大手メーカーさんは16ビットＣＰＵの基板を導入し始めたんですね。それで『一流メーカーの最新基板っていうのは、どうなんだろう。きっと凄いんだろうな』というのも確かに理由の一つでした」

……なんとも弱小メーカーＵＰＬの悲哀が感じられる話であった。

◎ＵＰＬ晩期

STG連発、そして……。

ＵＰＬ晩期に関しては、現在Ｂ開発会社勤務の新井利男氏に伺った。新井氏は、'88年から倒産に至るまでＵＰＬに在籍。ＵＰＬの臨終の様を知る数少ない人物である。

新井氏が入社した経緯は、「ゲーセンで『ＸＸミッション』を遊んでいたことがありまして、その後で就職雑誌を見ていたら偶然『ＸＸミッション』の会社が募集を出していたので、応募したんです。それがＵＰＬでした」（新井氏）

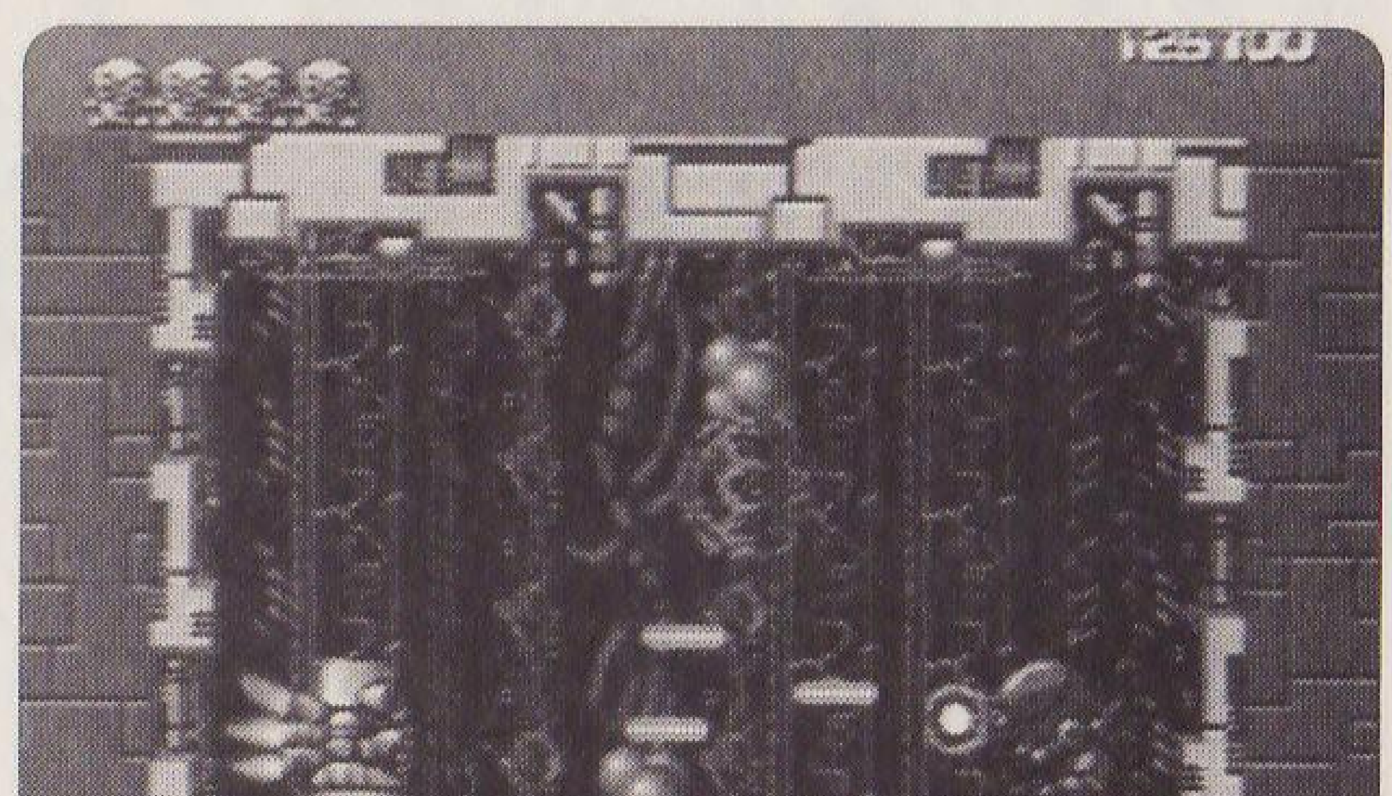
新井氏は入社後、デバッグの仕事を経てプログラマーを担当する。プログラム第一作となったのが『アトミックロボキッド』だ。

「『ロボキッド』はデビュー作なので、非常に思い出深い作品です。プログラマーとしてはまだ新人だったので、先輩にいろいろ教えてもらいながら作ってました。でも途中で、藤沢さん（後述）と反りが合わない人たちが一度に辞めちゃったんです。結局、私だけ残っちゃって、一人で物凄く苦労して作った記憶がありますね。あれは本当に大変でした。実を言うと、最初はずっとＵＰＬで働こうとは思ってなくて、少しお金を稼いですぐ辞めちゃおう、と考えていたんです（笑）。でも、『ロボキッド』を作った後になかなか辞められなくて、今現在もゲームを作っている次第です」（新井氏）

ＵＰＬ名作紹介 2

アトミックロボキッド

機種：アーケード／発売年度：'88年



横画面任意スクロールＡＣＧ。自機『ロボキッド』を操作して敵を倒しつつ、ゴールに着けばステージクリアだが、大型ボス等を倒すことでクリアになる面もある。自機は敵に体当たりしても跳ね返るだけでミスにならず、敵弾に当たってミスといった独特なシステムを採用している。パワーアップはアイテム取得により４種類可能だが、Ｂボタンで切り替える戦略的システムとなっている。この『ロボキッド』一番のウリは、何面か毎にある「バトルモード」であろう。ＣＰＵ敵との対等な条件下で単に撃ち合う単純な対戦であるが奥が深い。アルゴリズムは面が進むにつれ強化しており、戦略を練らないとドツボにはまる。ＵＰＬらしい一品としてお勧めできる作品。
（写真はMD版）

『ロボキッド』以降、UPLは『オメガファイター』『宇宙戦艦ゴモラ』など、シューティングゲームを多数リリースすることになる。『宇宙戦艦ゴモラ』に関して新井氏に尋ねると……。

「『ゴモラ』も大変でしたね。私と同期で入った者が作ったんですけど、作っている途中でそいつが逃げちゃいまして。で、仕上げの部分を私が受け持ったんです。当時はそんなのばっかりでしたね。人の出入りが激しくて」

……ゲーム業界黎明期の混沌とした時代を生き抜いた生き証人の言葉は重い。

'90年代に入りUPLは、NMKのハード供給を受け、シューティングゲームを多く輩出するようになる。『タスクフォースハリアー』『オメガファイター』『鋼鉄要塞シュトラール』（ちなみに『シュトラール』のキャッチは『怒濤のごとき不況の波！』という不吉極まりないものだった……）など、一部マニアの間で高い評価を得た（？）作品をリリースし、地味ながらもUPLの活動は続くかと思われた。しかし、運命の'92年3月某日、その日がやってくる……。

「『ファイナルミッション』の続編の『XXミッション』というようなシューティングを作って、その後にUPL初の対戦格闘ゲームを作ろうとしていたんです。そんな時に突然、倒産しちゃったんです……」

倒産直後の様子を、新井氏に伺うと、氏はためらいがちに語り始めた。

「……何も聞かされなかったので、その日の朝もいつものように会社に出勤したんです。すると、ドアに貼ってあった『UPL』のプレートが、なかったんです。ないんですよ。『あれっ？　階を間違えたかな？』と思っても、間違ってないんです。で、恐る恐る中に入ってみると……すでに荒らされた後でした。倒産って、こういうもんなんだなとゾッとしましたね。私は直接受けてないのですが、ヤ○ザまがいの人から電話がかかってきたりしたそうです」

倒産の原因については、「社長が逃げたので分からない」ということだが……。今回取材した方々の意見を総合すると、「ゲーム部門の失敗ではなく、本社で行っていた新規事業の失敗が原因」のようである。ちなみにUPL本社が行った無謀なる新規事業の一例を挙げると……**「『卓上自動販売機』なるものを売り出そうとしてましたね。室内にしか置けない自動販売機で、冷蔵庫も付いていないという、なんだか訳の分からないものでした。それの金型まで作ったらしいんです。はっきり言って金をドブに捨ててるような（笑）」（成田氏）**

……以上のように、なんともあっけなくUPLは倒産した。UPLの名は地上から消滅し、後に残ったのは数々の名作と伝説だけであった……。

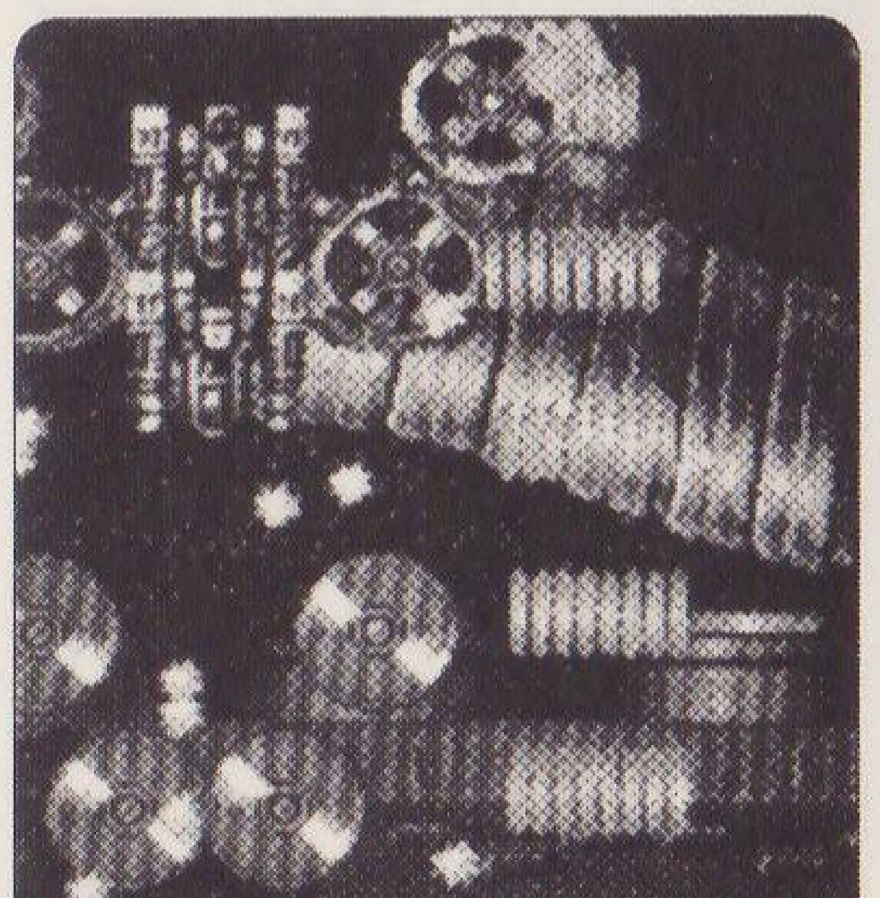
UPLの最重要人物 藤沢勉氏

以上、UPLの誕生から消滅までの経緯を4人の当事者のコメントと共に振り返った訳であるが、UPLの歴史を語る上で決して忘れてはならない人物がいる。それが藤沢勉氏だ。

UPL名作紹介　3

オメガファイター

機種：アーケード／発売年度：'89年



縦画面強制縦（例外有）スクロールSTG。フルオート連射機能付な親切（？）設計。パワーアップは2系統あり、「アイアン」は取り続けると攻撃力は増すが射程距離が短い、「ワイド」は取り続けるとショットの幅は横に広がるが連射速度が遅く、一発の威力は初期状態のままである。

各敵キャラには基本点が存在して、その敵を倒した距離によって、基本点が1倍〜10倍まで変化する。またステージごとに倍率は換算され、どの倍率で敵を倒したかレポートを行い、一番多かった倍率＊1万点が面クリボーナスとなっている。

プレイの足枷にならない様々なシステムは「究極」に近いが、非常に高い難易度がゲームとして難点。

藤沢勉氏は、『忍者くん』開発後期の頃に入社。その後、企画部長として『ぺんぎんくんＷＡＲＳ』『アトミックロボキッド』『ミュータントナイト』といった、いわゆるＵＰＬテイストの濃い作品群を産み出した人物である。

「『忍者くん』が7割ほど出来た頃に藤沢さんが入社してきました。彼が『このゲームはすごく面白いから、敵のロジックをもっと凝ったものにしようよ』と言うので、彼にロジックを考えてもらって、企画も一緒にやりました。彼が参加したことで『忍者くん』はさらに良くなったと思います。当時『敵のアルゴリズムが凄い』と評価されたのは、正に藤沢さんの成果ですね。また、『ロボキッド』を始めとするＵＰＬ中期のキャラクター性は、正に藤沢さんあってのものでしたね。ただ、僕自身は彼の作るゲーム、個性が強すぎて好きじゃなかったですけど（笑）」（西澤氏）

藤沢氏の個性が最も炸裂した作品が『ミュータントナイト』だ。「ミュートロンくん」という空中浮遊する目玉オヤジのバケモノのようなプレイヤーキャラを操ってゴールを目指すという奇想天外な名作（？）。いまやアーケードゲームのカルト中のカルトとして石井輝男監督の映画『江戸川乱歩全集 恐怖奇形人間』級の扱いを受けている幻の一品だ。その基板はマニアの間で高額でやりとりされているという。

「『ミュータントナイト』はもう最悪ですね（笑）。『忍者くん』を作ってる時に、藤沢さんがいくつかキャラクターをデザインして、『このキャラクターも入れてくれよ』と言ったのが『ミュートロンくん』だったんですよ。『これはちょっとやめてくれよ』と没にしたんです。その後、僕が辞めた後で『ミュータントナイト』が発売されて、ここで主人公として復活しているのに、とても驚きましたね。怨念を感じました（笑）」（西澤氏）

「『ミュータントナイト』は、基本操作が異様に難しいんですよ。自機は基本形が宙に浮いてる物にしたかったみたいですから。レバーではなくボタンの押し方で浮き具合を調整するんですよ。見た目のインパクトもですが色々な意味でとにかく凄いゲームでしたね。確か目玉の先から弾撃ったりしてましたよね。あの奇抜な発想をちゃんと一つのゲームにまとめたのは、やはり藤沢さんの力量だと思います。本当に一作一作、工夫して一生懸命作る人でした」（Ａ氏）

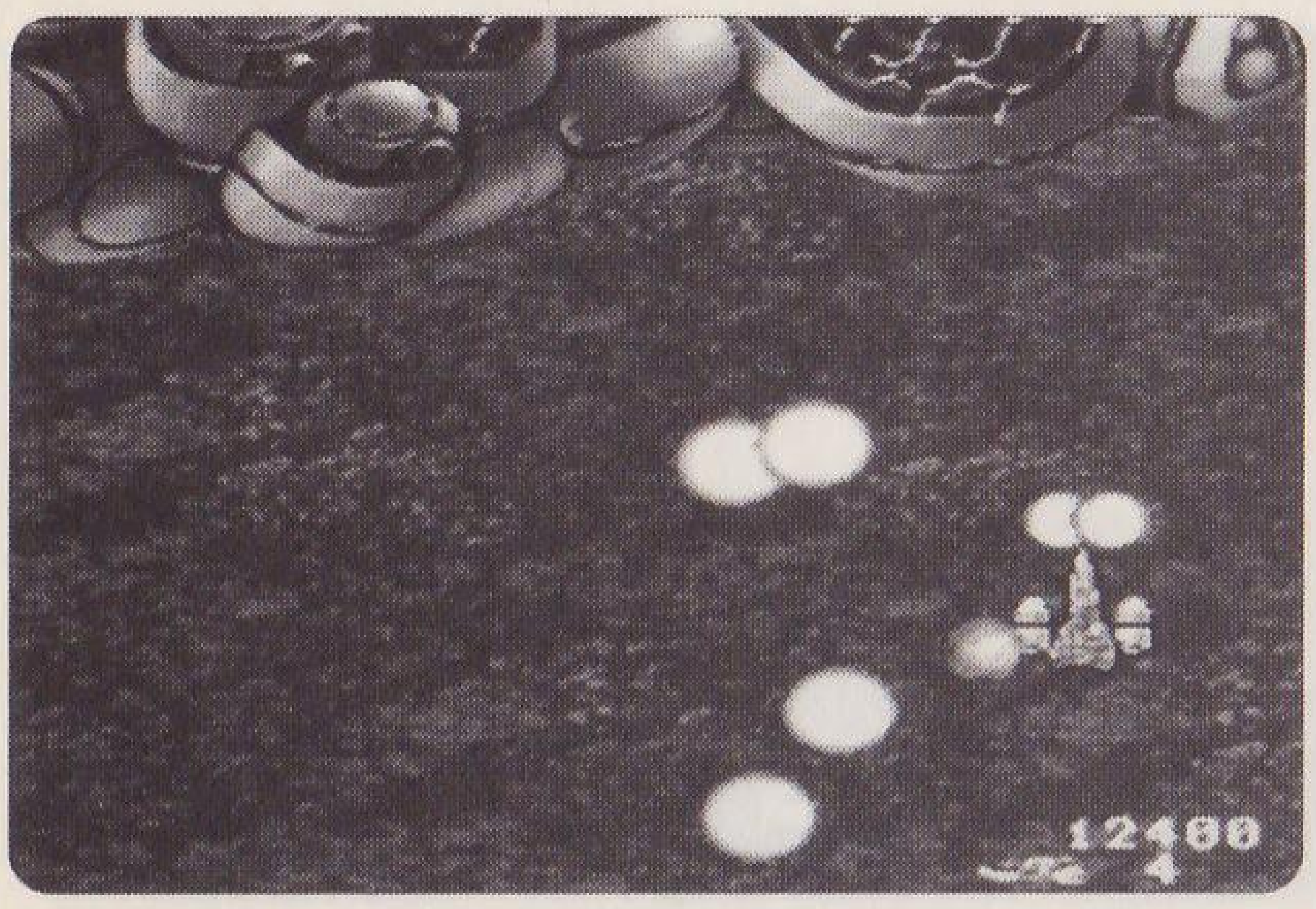
そんな個性的な作品を輩出し続けた藤沢氏は、ＵＰＬ倒産後、自らＢ開発会社を設立する。その設立に参加し、今もなおＢ社に在籍されている新井氏は、いわば藤沢氏と苦楽を共にした人物である。氏に藤沢氏の想い出について語っていただいた。

「藤沢さんは、仕事に対して物凄く厳しい方でした。悪く言えば、灰汁が強いというか。それで、やっぱり仕事のやり方についていけなくて、辞めていった人も多いですね。ただ、逆に彼に惚れ込んだ人間は一生ついていく、という感じでした。私も、いろいろ教わったこともありますし、『一緒にやっていこうかな』と思いました。

ＵＰＬ名作紹介４

アクロバットミッション

販売：タイトー／機種：アーケード／発売年度：'91年



縦画面の強制縦スクロールＳＴＧで全５面ループなし。ストーリーもＵＰＬにしては珍しくある。自機は『ロボキッド』のように敵キャラに当たってもミスにはならない。タイプの異なる２種類のパワーアップ、ボムは自機の左右に装着してＢボタンで発射かボムの部分に被弾すると自動的にボム発射、所々でスクロールによるステージ演出等、過去のＵＰＬ作品のシステムを組み合わせた仕上がりとなっている。また、独特なデザインの敵キャラやボスもＵＰＬ独特の雰囲気を出している。

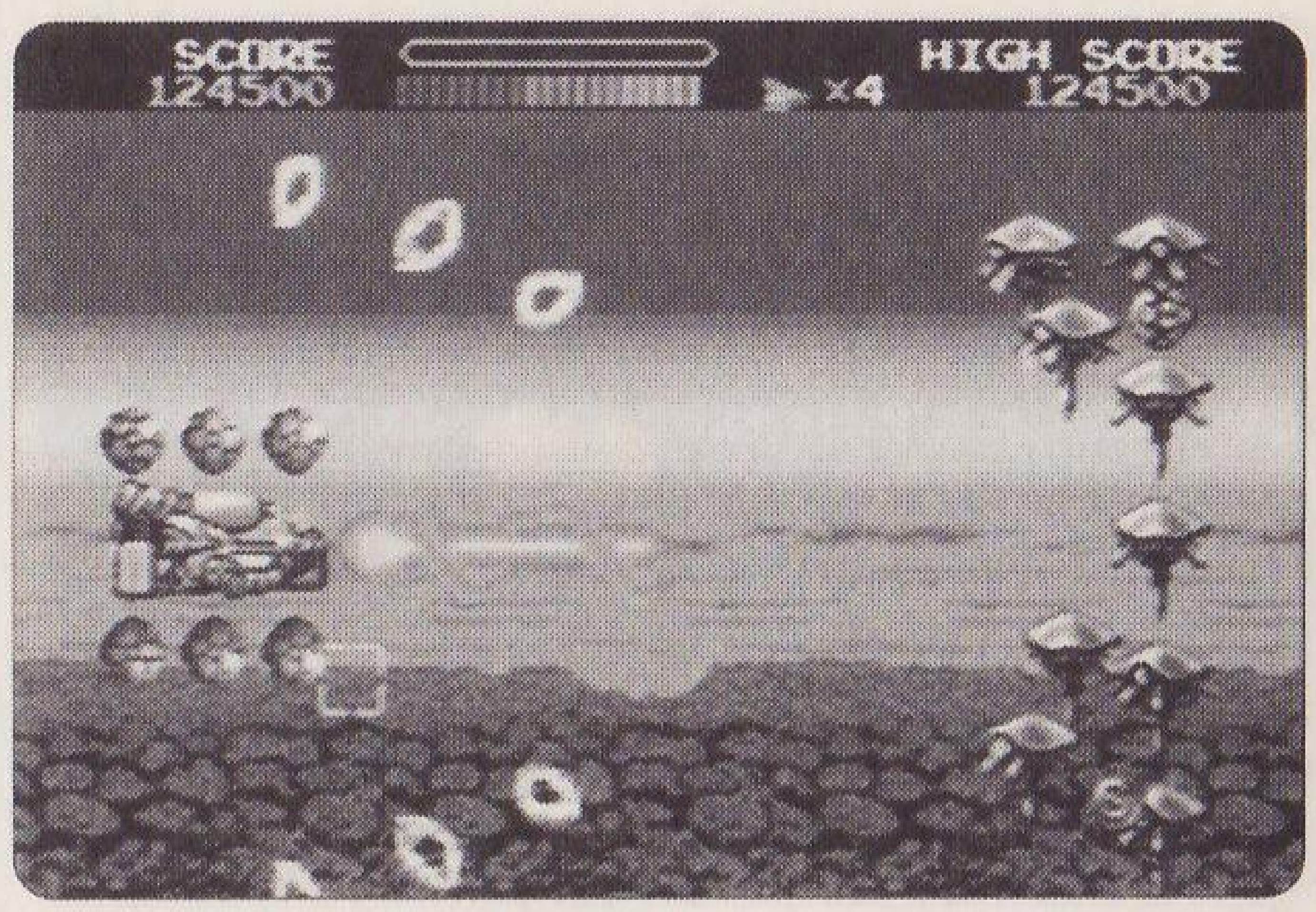
ただ、大味なゲームであり、バランスも整っているとは言いがたい部分もあるなど、金の卵のような作品……と表現するのはちょっと言い過ぎか？　（写真はSFC版）

作品解説・年表作成　それがせ：元ＵＰＬの藤沢勉氏のご冥福をお祈り致します。
http://home.interlink.or.jp/~soregase

UPL名作紹介 5

宇宙戦艦ゴモラ

機種：アーケード／発売年度：'90年



横画面の強制横スクロールＳＴＧ。Ａボタンは溜打ち可能なショットボタン、Ｂボタンを押した状態でレバーを動かすと自機が固定されカーソル（照準）の移動、Ａ＋Ｂボタンでカーソル部分に敵弾も破壊可能なビームを発射する。特徴的アイテムとしてライフアップがあり、ライフの増加と共に自機のサイズも３段階変化する。

『宇宙戦艦ゴモラ』は戦略性を重視したＳＴＧとして発売したが、操作が煩雑、爽快感がない、難易度が非常に高い等いろいろな問題を抱えていた為、ほとんど理解されずにすぐ姿を消したが、後にメガドライブで難易度等を調整して復活し、好評を博した（それでも難しいとの声があったが……）。

（写真はMD版）

それで、UPL倒産後、藤沢さんがB社を興した時も信じてついていったんです。B社創業当時は、仕事もなくて半年間ぐらい給料も出ないのに、社員全員がまとまって働いていたのは、やはり藤沢さんの人望があったからだと思いますね」（新井氏）

以上のように、良くも悪くもUPL開発部を取り仕切り、数多くのUPLゲームを世に送り出した藤沢勉氏。ぜひとも氏に直接お会いしてUPLに関する想い出を語っていただきたかった、のだが…

…誠に残念なことに、昨年2月28日、藤沢氏は他界されていたのである……。

UPL死せども魂死せず

藤沢氏の死去によって完全に失われてしまったUPL伝説。

だが、UPLの血は間違いなく多くの人々に受け継がれている。今回登場していただいた4人の方すべてが現在もなおゲーム業界に籍を置き、開発会社の取締役など重要な地位に立ってゲーム業界を支えている。

「UPLは様々な形でゲーム業界にちゃんと資産を残していますね。素晴らしいことだと思います」（西澤氏）

「UPLという会社、私は大好きでした。社長には逃げられたりとか色々ありましたけど（笑）、仲間はみんな良い奴でしたしね。今こうしてゲーム業界でやっていられるのも、UPLでいろいろ学んだお陰です。私にとっては最高の会社でした」（新井氏）

「会社に入る前は『ゲーム作りに基礎なんてあるんかなぁ。ないだろうなぁ』と思っていたんですけど、入ってみるとやはり基礎がありましたね。そうした基礎から始まって、ゲーム業界の様々なことをUPLは教えてくれました。UPL時代に教わったことは今でも役に立っていると思います」（A氏）

「UPL時代を思い出すと『徹夜と牛丼の日々』という感じですが、決してつらい時代ではありませんでした。ハードも作らせてもらったし、勉強になりました。かってUPLにいたと言うと『悲惨な経歴ですね』と言われるんですけど（笑）、UPL時代があったからこそ今の自分があると思います」（成田氏）

正に「UPL死せども魂死せず」である。UPLの遺伝子は、今後も多くの人々に知らない間に継承されていくことだろう。俺の屍を越えてゆけ。そうしてUPLの魂は永遠に生き続けるのである……UPL伝説よ、永遠なれ！

◇

第2回目の伝説、いかがだったろうか？　今回の企画は、単に筆者が学生時代『タスクフォースハリアー』にハマりUPLのファンだったからスタートしたものである。読者諸兄も思い出深い（すでに失われた）ゲームやメーカーがあれば、ぜひ思いの丈を綴って編集部まで送って欲しい。伝説は、君の心の引き出しの中に仕舞われているのだ。

それでは、また次の伝説でお会いすることにしよう。

（聞き手・構成／バイキング松井）

この原稿を、今は亡きUPLと藤沢氏に捧げます。（バイキング松井）

このコーナーで取り上げてほしい「失われた伝説」を募集します。それにまつわる体験談などもあれば書きそえて、編集部まで送って下さい。

ついに登場! アニメファン必見!!

アニメ批評



特集1◆

アニメはいったい何処にいくのか?

エヴァから彼氏彼女の事情へ…、ガイナックスの新たなる挑戦／魔術士オーフェンに見る角川流メディアミックスの妙／トライガン 深夜枠で制作するビデオ会社の思惑／ベルセルク 残酷表現の限界とは? ほか

特集2◆

原作つきアニメの葛藤

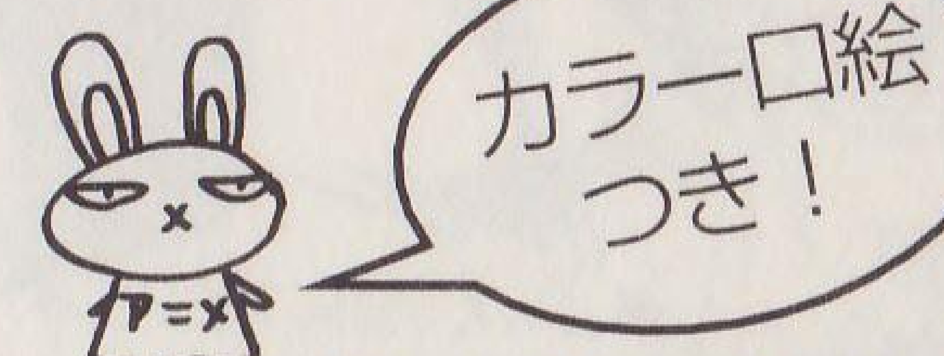
職人技を見せるマスターキートンの実力vs.
原作クラッシャー今川泰宏氏徹底インタビュー ほか

特集3◆

アジアンアニメは日本を凌駕するのか?

特集4◆

作品のクォリティが問われるアダルトアニメの今



101ページもよろしくね！

作品批評◆ 彼氏彼女の事情／ガサラキ／魔術士オーフェン／ブレンパワード／ナデシコ／スプリガン／パーフェクトブルー／lain／スレイヤーズごうじゃす／フォトン／真ゲッターロボ／アンツ

創刊準備号 好評発売中!!

A5判／132ページ／定価880円（税込） 編集・発行 マイクロデザイン 〒104-0043 中央区湊2-4-1

スタッフ募集のお知らせ

マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。
興味のある方は、お気軽にご応募ください。

■勤務地：東京都中央区湊　配属：（株）マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「アニメ批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト(時給800円〜1600円)／契約社員(月給15万円〜30万円)／一般社員(当社規定による)
■勤務時間：9：30〜18：00（出勤日数・時間は応相談）
■休日：完全週休2日制 ■資格：高校卒業以上、28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真貼付） ②職務経歴書（書式自由） ③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成11年5月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）
■待遇：当社規定により、年齢、経験を考慮
■選考：書類選考の上、面接日を通知いたします　応募先：〒104-0043　東京都中央区湊2-4-1　MGビル（株）マイクロデザイン出版局　「ゲーム批評」スタッフ募集係　（担当・斎藤）

※なお、応募書類は返却できませんので、あらかじめご了承ください。

◎ワンダバダ長沢画伯のデッチアゲ新連載！◎



注 このページはあくまでジョークですので、本気になさらぬよう関係者各位にお願い申し上げます。

洋ゲー maniacs

第7回

Xーファイル ザ・ゲーム

ジャンル：ミステリーアドベンチャー／メーカー：エレクトロニック・アーツ／機種：Win95・98・MAC／価格：￥9,800／発売日：'98年12月11日

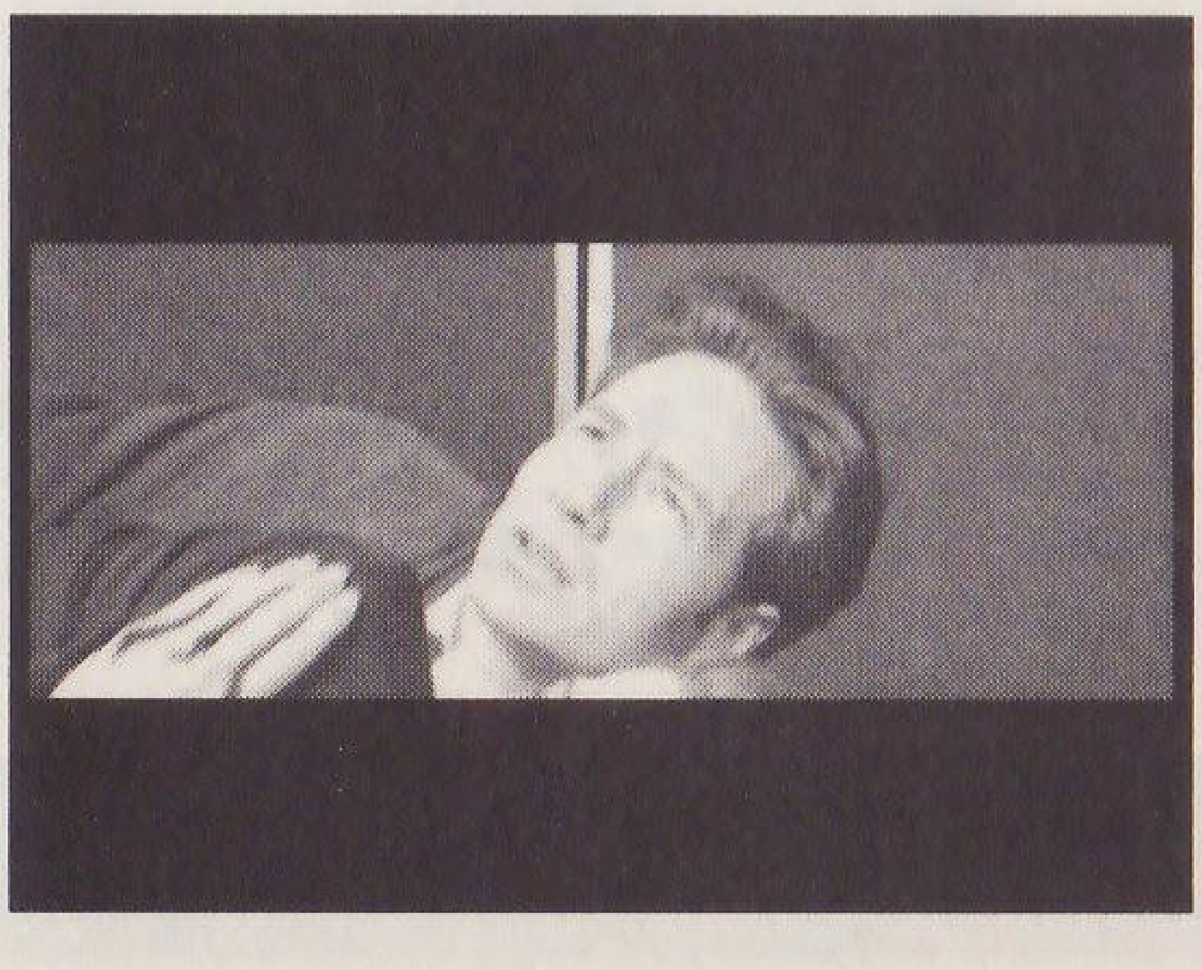
パソコンパワーアップしなきゃなあってちょっと思った

ＴＶを見ていると、最近また超能力モノや宇宙人目撃なんて番組やっているが、あいかわらず演出の悪さもあり、ただの大道芸にしか見えないスプーンまげや透視術。昔のネタの繰り返し臭くて盛り上がらない。映画「X-FILE」も、壮大なプロジェクトだったにもかかわらず、内容はアナザーストーリー的どうとでもとれるもので、この手のネタは枯れてきているのか。そう思えて少しばかりガッカリした。今回紹介するPCゲーム「X-FILE」もそんな気持ちもあり、発売当初、購入計画の中ではノーマークソフトであったが、知人の「すごく良くできた『ジ・アンソルブド』（『ジ・アンソルブド』といえば飛鳥昭夫氏原作といわれるマニアックなアドベンチャーゲーム。カルトモノ扱いされてはいるが中身はよく遊べる良作であったと記憶している）って感じの全編フルムービーゲーム」という言葉に、偏った趣味しかない私の心は大きく購入を決意した。

それではいざゲームをプレイしようとパッケージを開くと、入っているよＣＤ７枚。全編フルムービーと言うだけあって大変なボリュームだ。インストールするだけでもけっこうな時間である。その間に今回はちゃんと取説を読むことにする。何故今回は？　それは、このゲームが編集部や友人の中で、マシンスペックの非力さによりうまく動かなかったことを知らされていたので、一体このゲームがどれくらいのマシンスペックを必要としてるかなど知っておかねばとじっくり読んでいたわけである。もちろん購入の際に箱裏を見て確かめてはいるが、実際突っ込んでみないとわからない相性みたいなモノがカスタム化ができるパソコンにはあるため、動かなかったとの声を聞けば念入りにもなる。私の中でも最近、ネットワークRPG『ダークアイズ』がゲーム中に何度もフリーズするは、不正な処理は出るはでまともに遊べない状況があったぐらいなので（後日調べたところ、一部のバグと私のマシンの相性がどこかよくわからないけど悪いんだとか。うーんなんだかなあ）。

10分ほどでインストールも終わりスタートキーをクリックした。あざやかに動く…と思ったら何だか音飛びしてるぞ、おい。スペックも推奨数値より高い性能＆ビデオカード装備の何がダメなんだ!?　しばし怒りと焦りで頭がぐるぐる混乱してしまった。このことを以前動かなかったと話してくれた友人に聞くと「CPUをＫ６とかセレロンにしないとダメだと思うよ」と私のパソコンにあっさりと蹴りをくれた。あーもう時代はそこまでつまなきゃダメなのかとため息をつきながら、オプションボタンでワンランク下の画像処理設定にして再スタートをかけた。

ほんの気持ち画像が粗くなったような感じ程度で、今度は問題なくモルダー撃たれるシーンのムービーが流れ出した。いきなりの急展開にこうなると俄然面白くなってくる。今更の説明だけど、このゲームは自分の操作するキャラクターであるFBI新米捜査官の捜査によってモルダーとスカリーの危機を救い、事件解明に向かっていくオーソドックスなタイプの捜査モノ。プレイしていて、そのシナリオの良さにぐいぐいと引き込まれるモノがあり、ＴＶ版と変わらずのひねりのある面白さに、ひさびさメモ取り・徹夜状態になってしまった。映画がダメだっただけにこのゲームでの感動はファンとしてはかなりお得感があった。うーんやっぱ俺って「X-FILE」好きだな、うん。



映画の脚本を手がけたクリス・カーターによるゲームオリジナルストーリーです。

Kenzo Okamoto 特殊美術造形家。映画・TVCF・ゲームなどのいろんなモノを制作。日々、KALIなどでオンラインゲームに明け暮れるゲームジャンキー。最近は『ポケモンスナップ』に夢中です。

エロの星★の名の下に THE NEXT GENERATION

南敏久

第10話 カスタム隷奴

ジャンル：SLG／メーカー：Kiss／機種：Win95.98／価格：¥7.800／発売日：'99年1月28日

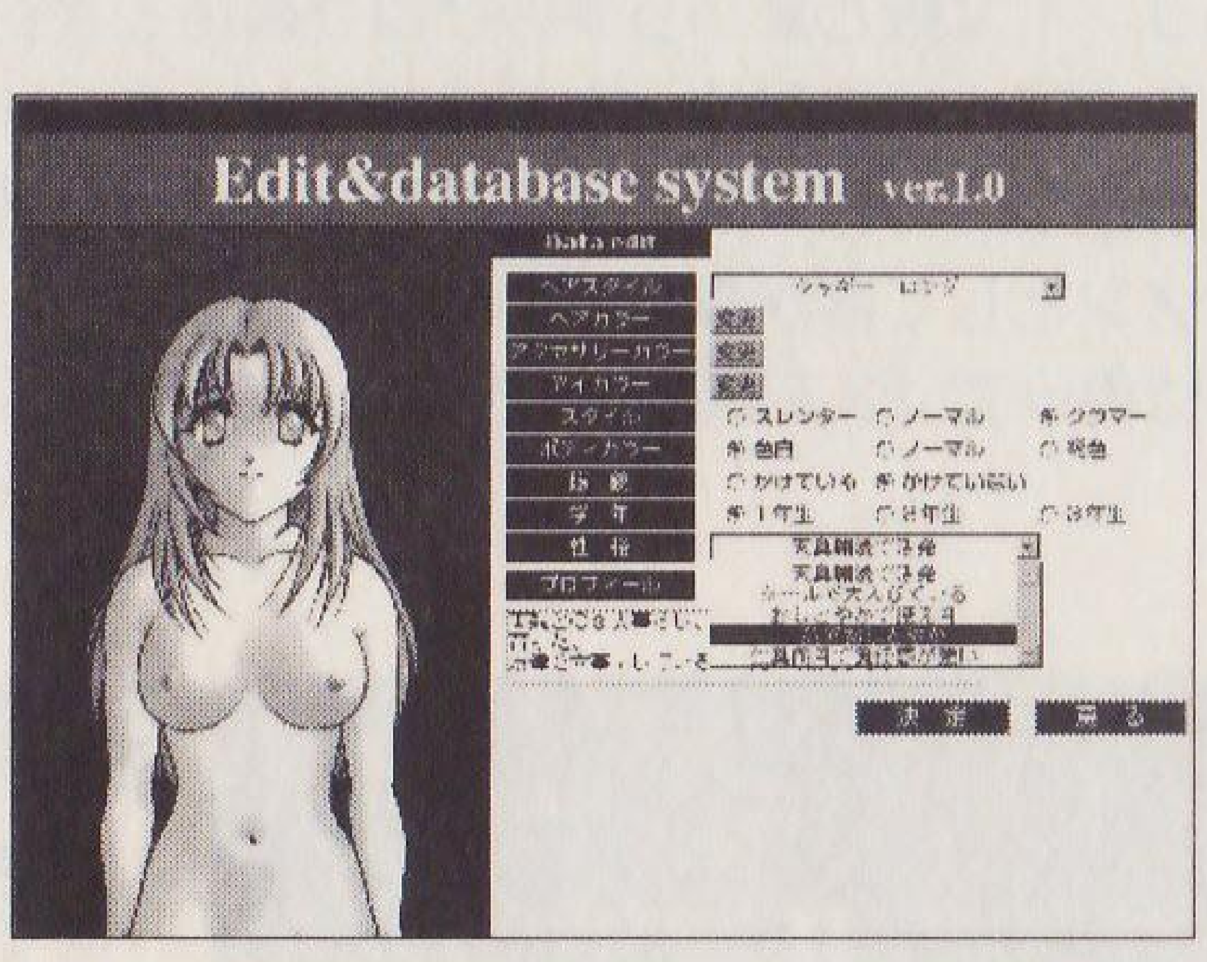
それにしても「スカトロ」の意味も知らない女のコに私を取材させて、エロゲームの記事3ページも書かせるのは、それが世に言う「セクハラ」ってやつじゃないんでしょうかねぇ週刊ポ○トさん？と、本文と何の関係もない話題はおいといて、今回紹介するのは『カスタムメイド』……じゃなくって（メイドはもうええっちゅうに）**『カスタム隷奴』**です。

世間様の間では名門の誉れ高い某学園。実は裏では生徒を牝奴隷に調教してはおエライさんやお金もちに㊙スペシャルサービスさせて多大な富と権力をポッポナイナイしていたのです。で、ハンパな商品をお出ししては大切なお客様に申しわけない！と自ら商品（女のコ）の開発に乗り出すのが我等が理事長先生なのであります。職人気質ここに極まれり、といったトコロです。

内容はいわゆる育成ＳＬＧですが『カスタム隷奴』と名乗るくらいですから女のコのエディットにはリキ入ってます。体形や髪型、性格からひと夏の経験まで、改造できないところは無いくらいのプラモ狂四郎（原作・クラフト団）っぷりです。オマケに通信によって新しい性格やらパーツやらが次々ダウンロードできる。何やら無限の可能性を感じさせますな。

とにかくキャラクターを作ってみましょう。エディット中は個人的女性嗜好が周囲にモロバレになってしまうので背後に気配を感じた場合は作業を即中止するか相手を骨法で痛めつけておくとよいと思います。かくして完成を見たカスタム隷奴1号こと田中みづほチャン。クールで大人びた高校2年生ですが、最近女のコのお尻に異常な興味を示し始めた南さんによってアナル機能のみが突出したバランスの悪いコに成長してしまいました。こんなんじゃダメだ！

俺の求める北斗神拳にはまだ遠い……という事で早速カスタム隷奴2号を作成。ポニーテールの大柄娘袴田美保チャン（高1）です。今度はビシ！バシ！言わせてもらうでェ～（©カネヤン）じゃなくてビシバシ叩いて被虐系M女を育成。しかし途中やっぱりアナル系にも手を出して今ひとつの完成度に終わりましたがメイドさんスタイル（またか！）の彼女のエンディングにはオジさんホッと一息。そして3人目は……といった具合にこの後もエンエンと続きます。例の通信機能で隷奴自慢や隷奴交換なんかも出来たりするらしいので、ここは一つ日本一の隷奴目指してプレイに興じてみるのも素敵な事だと思います。



これが話題のキャラエディット画面。髪の毛や目の色まで変えられるのだが、「南さんは頑なに黒い髪黒い目の女の子を量産していました」とは陰からこっそり観察していた担当の弁。「ちなみにバストサイズは全部Dにしていました」。

南敏久（みなみ・としひさ）……ただいま造形助手も怪獣博士もお休み中。某オッサン系週刊誌でもお仕事させてもらいましたが、隔月刊と週刊のベースの違いには何とも驚かされた一幕でした。それにしてもあの新しいロボコンはちょっとナイよなぁ〜〜。P.S.みんなたのむから『ガメラ3』見てくれ！　前作までをビデオで見とくと吉です。

平和島ミチロウPRESENTS

シューティング迫撃砲



イラスト：さいとーあゆみ

第十七弾 がんぶる！ GUNNERS BROOM ＆ 異神伝心

（がんぶる！ GUNNERS BROOM）メーカー：STUDiO B-ROOM／機種：Win95/98／価格：¥7,800／発売日：'98年12月4日 （異神伝心）メーカー：Grafix／機種：Win95/98／価格：¥7,800／発売日：'99年2月26日

さて、なにか良いネタ落ちとりゃせんかと去る2月18日、アーケードゲームの新作見本市「'99ＡＯＵショー」に行って参りました。

真っ先に向かったのはカプコンブース。もちろん『ギガウイング』をプレイするためであります。しかし、待てども待てども順番が回ってこない。そこで、隣に置いてあった『ストIII 3rd』をプレイしてみました。使うは勿論イカす新キャラ「Q」！ どんな必殺技もってるのかな～とワクワクしながらプレイしたんですけど、けど……対戦相手が雷撃蹴を連発してくるユンで、俺のQは必殺技を試すことなく瞬殺されてしまいました……アホか。百円払ってるならともかく、ショー会場のタダプレイで、そこまで本気出して勝ちたいか馬鹿。まったく世の中には心の狭いクズ野郎が居るもんですなぁ。あーやだやだ。

……話が逸れましたが、結局ショーでの収穫はゼロ。で、何か面白いＳＴＧがないかゲーム批評編集部の人に相談したところ、新人の岡田君（いつも見えざる影に怯えてるような不安げな顔をしてるナイスガイ）が「あのー、こんなのがあるんですけどぉ……」と言って私にＰＣゲームを渡してくれました。それが『がんぶる！』です。

この作品は『コットン』や『ガンホーキ』（古っ！）のようなコミカルファンタジー横スクロールＳＴＧで、経験値によるレベルアップやイベントなど、ＲＰＧやＡＶＧの要素も入っています。

さっそくプレイしてみると、ホンワリしたグラフィックとは裏腹に、５つのメインウェポンの使い分け、属性による強弱など、なかなか本格的な作りに驚かされます。あーなんか気持ち良いなーなどと思いつつボスを撃破。さぁ次のステージだ……と思いきや、ビックリ仰天、ボスである綺麗なオネーサンたちがあんなことやこんなことをされるＨシーンがモニターに映し出されたではありませんか！ 岡田君コレどーゆーこと？

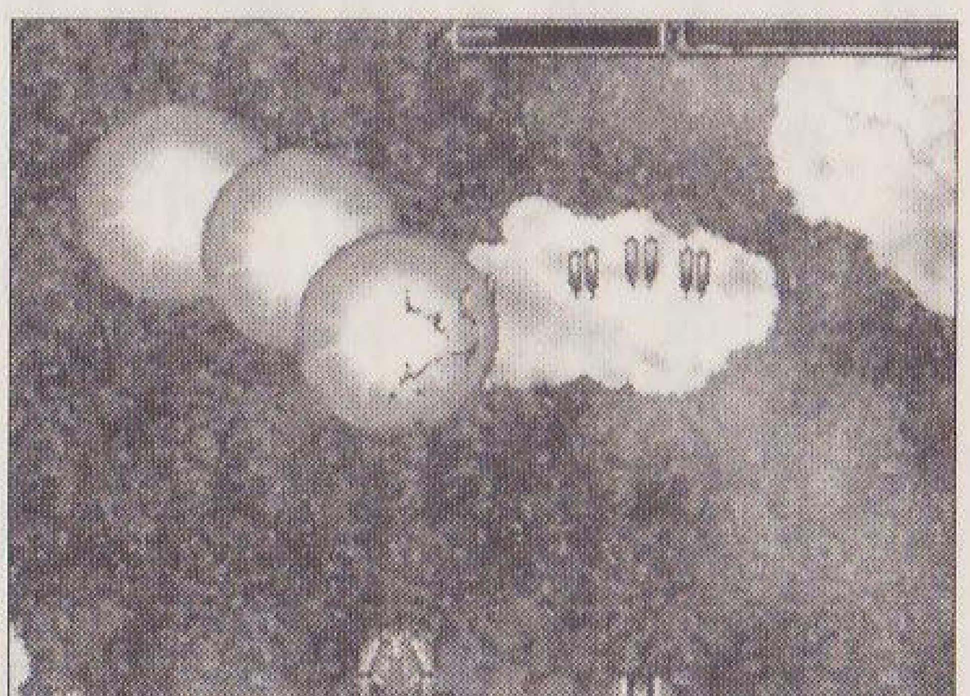
「ええっ、だってこれ、18禁ゲームですよ」

ガーン！ 知らなかった……。これ、Ｈシーンがなくても十分に遊べるのになぁ。あ、でも、ＳＴＧも楽しめてＨシーンも楽しめてこれは一粒で二度美味しいのかも。

「18禁のＳＴＧなら、もう一本ありますよ」と岡田君。あんた、妙に詳しいねぇ。「Ｈゲームのソムリエ」の称号を与えよう。そんなわけでもう一本紹介。『異神伝心』です。

こちらは縦スクロールＳＴＧで、自機と共にパートナー（僚機）も操作、自機と僚機との間にある網で敵弾を吸収するとパワーアップするというシステムが特徴。僚機にもダメージ判定があるので、それを守りつつ戦わねばならない点がシビアな作品だ。でも頑張ってクリアすれば当然のようにご褒美があるので、やり甲斐があるというものです（ちなみにこちらの作品は、ゲームオーバーになると僚機に乗ってる女神たちのＨシーンが見られる親切設計（笑））。

どちらもＰＣのＳＴＧということで、それなりのマシンスペックが必要ですが（あとゲームパッド必須！）、それさえあれば快適に遊べることでしょう。ぜひ遊んでみて下さい……と、こんな感じで初めてＰＣの18禁ＳＴＧを紹介したのですが、いかがだったでしょうか……えっ、Ｈなシーンが見たい、って？ →南さんのコーナーじゃないんだからさ！





下が『がんぶる！』で右が『異神伝心』。Ｈシーンが見たい人は購入して下さい！

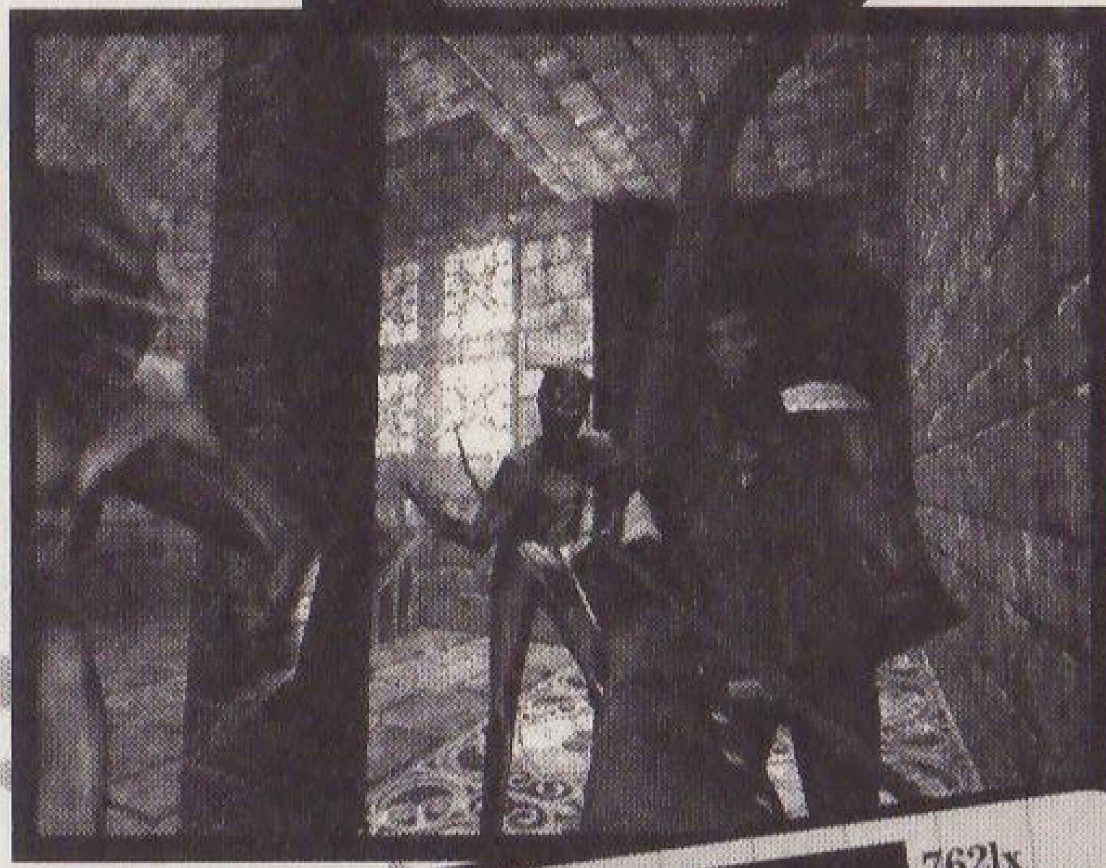
平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）…「天井裏から愛を込めて」などで知られる伝説のバンド『アンジー』が復活して狂喜乱舞したフリーライター兼エセ詩人。http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

ダラダラドロドロ血みどろコラム 第7回！

▼この記事には暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ゲームのはらわた

Sacrifice 賞
THIEF:The Dark Project



血みどろ指数 762lx

Writing by 在鳩飛雲

　RPGをやってて、泥棒することが楽しいと言われるようになって久しい。勝手に人ん家に上がりこみ、タンスのなかをのぞき込んで「小さなメ○ル」を勝手に持ってくるのは格別だ。最近はそう言われることが多いせいか、それを止めるキャラがいたり、「ひとん家のタンスを勝手に開けちゃマズイよな……」なんてメッセージが出て、泥棒をさせてくれないRPGも多くなった。

　しかしっ！　それでも人の家のツボやタンスを調べないと気が済まない人も多いだろう。かく言う俺もその一人。実生活でそんなことやったら、ただのドアホウだが、ゲームの中でくらいやりたくなるじゃない？

　てなわけで、今回は『THIEF:The Dark Project』である。このゲームがちょっと変わってるのは、主人公のガレットがただの盗っ人（THIEF）だってこと。正義とかなんとか、そんなヨタな思い込みなんて全然なくて、金銀財宝を盗むってことのみが彼の生きる道なのだ。

　ゲームとしては、一見『ドゥーム』系の一人称視点3Dシューティング風である。その手合いが好きな俺は、取り説も読まず、チュートリアルもやらず、なんにも考えずに始めて……あああぁぁぁっっっ!!　っと言う間に死んじゃいました。ぜんっぜん！　ゲーム性が違うのだ。

　これは言ってしまえば中世盗っ人版『メタルギア ソリッド』だったのだ。しかし、『メタルギア～』とも違うのは、このガレットって男が、とてつもなく弱いってことだ。弱いと言っても『ピットフォール』ほどの超絶的なヘナチョコさ加減ではないんだが、『ドゥーム』みたいなつもりで始めると、エライコトになってしまう。何しろ泥棒だから、戦士みたいにゃ戦えない。うかつに警備兵に接近しようもんなら、バッサリやられてあの世行き。できるだけ見つからないように、物陰から物陰へささっと移動して行くのがポイントだ。でも、走ると今度は足音が響いて気付かれやすくなるので、抜き足差し足でコッソリ歩かなきゃなんない。ヤバそうな場所に立ってる見張りは、遠距離から弓矢で倒しておくことになるのだが、ここでもガレットはヘナチョコ。一定時間以上矢をつがえていると手が震え（あ！　スネークもそうか！）てしまう。やっと警備兵を倒しても、今度はその死体を担いで物陰に隠したり、床に付いた血の跡を流したりと、かなりせせこましい努力をしとかなきゃなんない。そうしないと、別な警備兵に気付かれてしまい、それをまくのがまたキツイ。

　……と、こう書いてくると、やたらめったらストレス溜まりまくりなゲームのようだが、それがたまらん緊張感となり、楽しさに繋がっているのはお見事！

　内容は限りなく『メタルギア～』に似てるのに、主人公の立場と視点を変えただけで、ここまで違うゲームにできるってのは、ネタ切れ気味のゲーム業界では結構拍手もんかも。ドーパミンではなく、アドレナリンが大量分泌されるようなビクビク感が味わえる快作だ。もちろん、難易度は「洋ゲー」だが。

PROFILE 在鳩飛雲：コンシューマーの企画兼プロデューサーで、洋ゲー好きのギャルゲー嫌い。兼業で与太ライターもやっており、最近ますます疲れ気味。仕事に関する座右の銘は「どうせ嘘だろ、上手くつけよ」。

Thief:The Dark Project（ACG） メーカー：アイドス・インタラクティブ／機種：Win95/98／価格：¥7,800／発売日：'99年1月22日

緊急告知!!

ついに！ アニメ批評が創刊だ!! 新しい時代の流れを見よ!!!



乞うご期待　アニメ批評次号は5月末頃に発売予定です!!

ゲームソフト批評

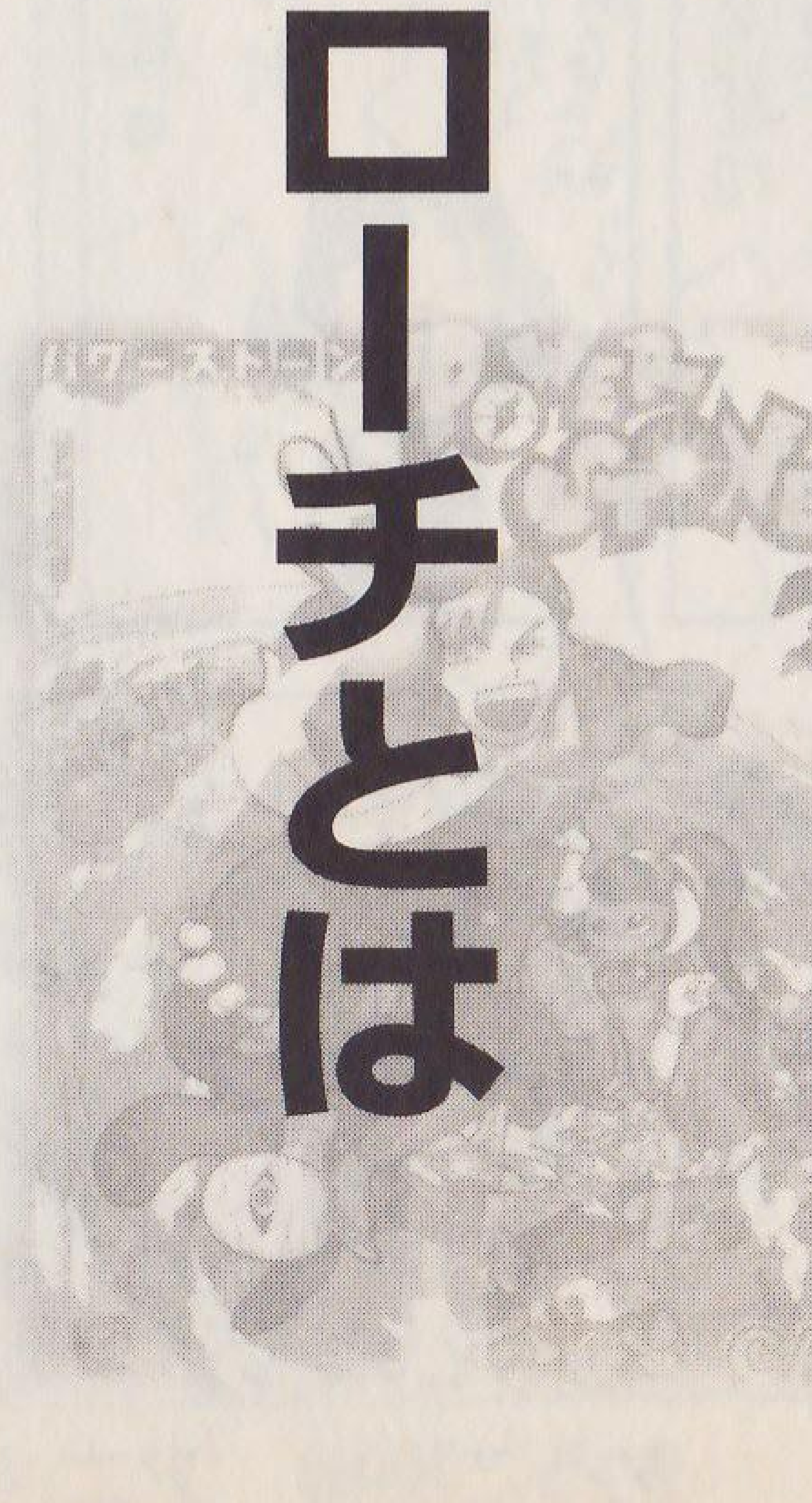
いうべき何か、評価すべき何か、そんな価値を持ったゲームを、本誌自慢の批評陣が真剣に批評する。これはそんなコーナーです。あなたは何を感じたでしょうか。

1 パワーストーン

対戦新世紀を見据えた大御所カプコンのアプローチとは

一般層への配慮に特に重きをおいた『パワーストーン』。しかし、その掲げたコンセプトは理解されるには至らなかった。

高須恵一郎　プレイ時間●10時間＋52クレジット



単純明快、多彩なアクション

カプコンよりリリースされた対戦格闘ならぬ、対戦アクションゲーム『パワーストーン』。「なんでもできる」「だれでもできる」などをウリ文句に、アーケードとドリームキャストでほぼ同時期に発売された作品だ。カプコンのNAOMI参入第一弾といった点でも注目を受けている。

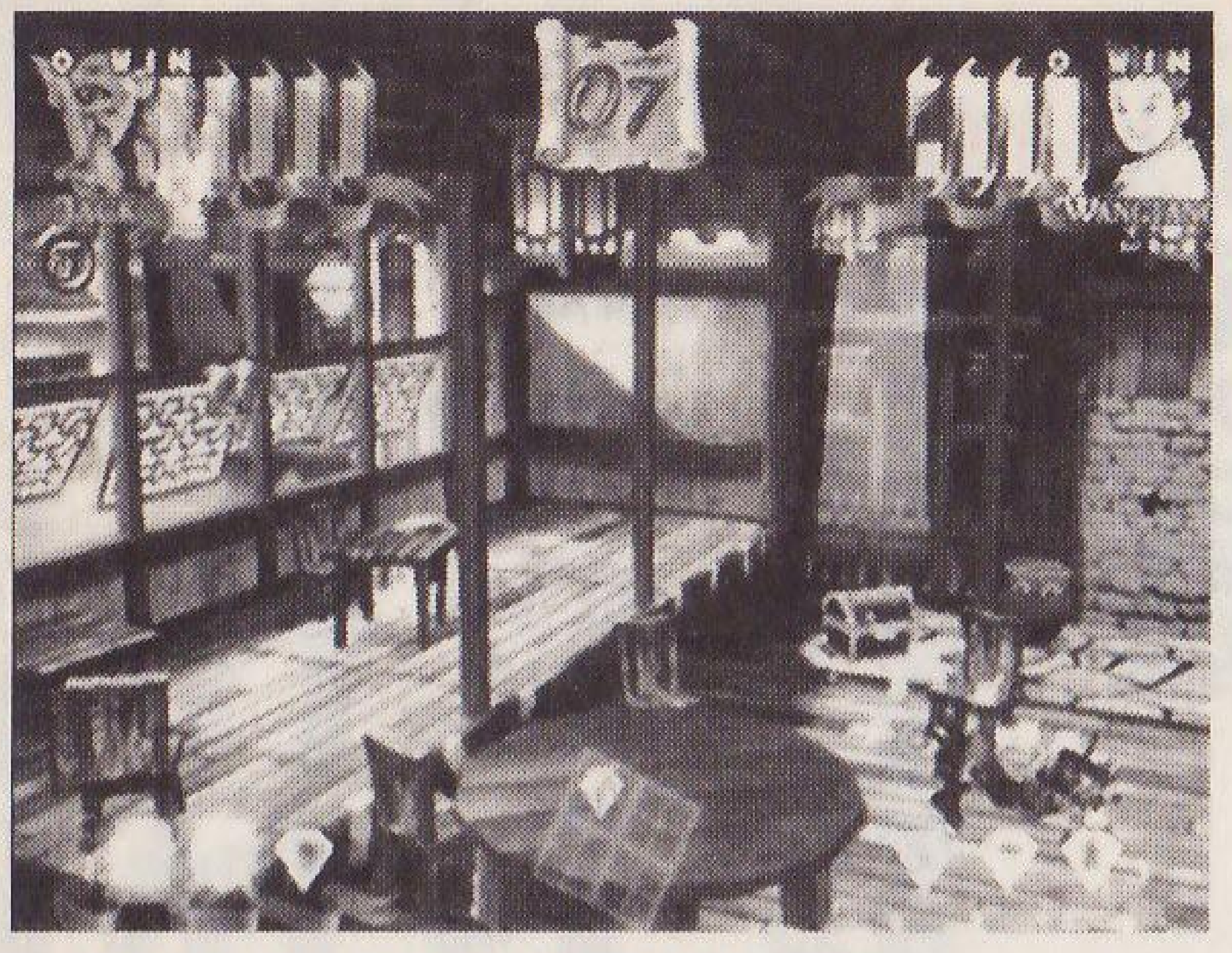
ゲームシステムは単純明快で、高低差、障害物、トラップなど多数のギミックが用意された箱庭的3D空間のステージの中を、自由に動きながら魔力を持つ宝石パワーストーンを奪い合い、相手よりも先に3つ集めて「変身」を狙うのが基本的な戦略。変身後はパワードライブ・パワーフュージョンといった必殺技が使用可能となるなど、圧倒的に有利な状態で戦うことが出来る。操作形態は1レバーとパンチ・キック・ジャンプの3ボタンといたってシンプルだが、障害物を持ち上げて相手に投げつけたり、投げられた障害物を逆にキャッチしたり、はたまた柱によじ登ったり天井にぶら下がったりと、実に幅の広い、多種多様なアクションが可能。しかもそれらのほとんどはパンチキック同時押しで簡単にできるので、複雑なコマンドに悩まされることなく、3D空間の中でキャラクターを自由自在に動かすことが出来る。また、パンチ・キックなどの通常攻撃も適当に連打するだけでコンビネーションとなり、それらを防御するのもガードではなく、適当にレバーをガチャガチャするだけでエスケープが自動的に発動してくれるという親切な設計だ。

現在のゲームに求められる「一般層の開拓」という問題

このように、非常に多彩な動きが簡単な操作で可能であり、まさにウリどおり「なんでもできる」「だれでもできる」である。対戦ゲーム初心者や、果てはアーケー

ドにあまり来ない一見さんといった層でも、純粋にキャラクターを操作すること、動かすこと自体を楽しんでもらえる作りであると言える。ゲームシステムや目的がとてもわかりやすいといった面も、非常に受け入れられやすく、パーティゲームのような感覚で遊ぶことができるだろう。

しかし、世間のパワーストーンに対する評価はかならずしも良い物ではない。実際に対戦してみても、強力なジャンプキックとその対抗手段である空中投げの応酬になりがちで、駆け引きの底が浅く対戦ゲームとしてはたいして面白いものではない、と感じられる。


画面上にあるものはほぼ何でも利用可能。

しかし、これらの評価は『パワーストーン』を誤解しているのかも知れない。

本作のコンセプトは、従来の対戦格闘ゲームのような奥深いがシビアな駆け引き等の面白さを伝えたいということではなく、あくまでも一般層でも気軽にガチャガチャ遊んでもらいたい、例えるなら『パラッパラッパー』や『もぐら叩き』を楽しむような、ゲームの単純な面白さを伝えたいということなのではないだろうか。そうみれば、これは面白く良く出来たゲームである。

それではなぜ、本来のコンセプトは正しく伝わっていないのであろうか。それは、カプコン制作の対戦ゲームということで、多くの人が本作を今までの対戦格闘ゲームと全く同列のものとして見ているからであろう。画面から感じられるテイストも、これまでのカプコンの対戦格闘ゲームとそれほど変わりばえするとは言えない。

特にアーケードにおいては、本作に対するオペレーターの扱いは、そのコンセプトワークを理解することなく、他の対戦格闘ゲームと同様に並べられているところが多い。このような状況では、本作のコンセプトを成功させるのはかなり難しいことであろう。結果として、一般層にも対戦マニア層にもそれほどプレイされておらず、一般向けとしても対戦マニア向けとしても中途半端なゲームという認識をされているのである。

かつて対戦格闘ゲームは一大ブームとなり、現在においてもアーケードの中核を担っていると言える。しかし、あまりにも対戦格闘の時代が長く続くうち、いつしか一般人はお断りで、マニアしかまともに遊べないという閉塞した状況になってしまったのもまた事実である。そういった中、『ストリートファイターII』以来の対戦格闘ブームを自ら作ったと言ってしまってもいいカプコンが、ついにマニア御用達である「殴り合いゲーム」からの脱却を模索し始め、一般層でも気軽に遊べる、新しい形の対戦ゲームとして『パワーストーン』をひとつの回答として打ち出した。このような姿勢は、ゲームマニア以外にも楽しんでもらいたいというドリームキャストのコンセプトにも非常に合致している。

「一般層の開拓」という本作のコンセプトは、現在のアーケードにも、ドリームキャストにも明らかに求められているものであるだろう。にもかかわらず、本作の試みは深く理解されないという残念な結果となってしまった。しかし、カプコンの目指した方向性は評価されるべきであるだろうし、私個人としては、今後も、停滞気味のアーケードに変化をもたらすような新しい作品作りを期待したいと思う。

PROFILE
高須恵一郎（たかす・けいいちろう）
いやー今回の原稿はとっても大変でした。編集の山内さんにはお世話かけっぱなしで頭が上がりませんね。あと、僕は相変わらず『キャリバー』をモリモリやってます。『オラタン』は少な目です。

関連作品

エアガイツ（格闘ACG）
メーカー：スクウェア／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'98年12月17日
ドリームファクトリー制作の３Ｄ対戦格闘。それ以前の３Ｄ格闘の常識を破るシステムを持つ野心的な作品だったが、『パワーストーン』と同じく理解されることはなかった。

パワーストーン（対戦ACG）　メーカー：カプコン／機種：ドリームキャスト・アーケード／価格：￥5,800／発売日：'99年2月25日

本作が導く、ドリームキャストネットワーク対戦の方向性とは

『セガラリー2』が一般ユーザーに用意したネットワーク対戦の架け橋はまだまだ問題を残すものであった。

柿崎俊道

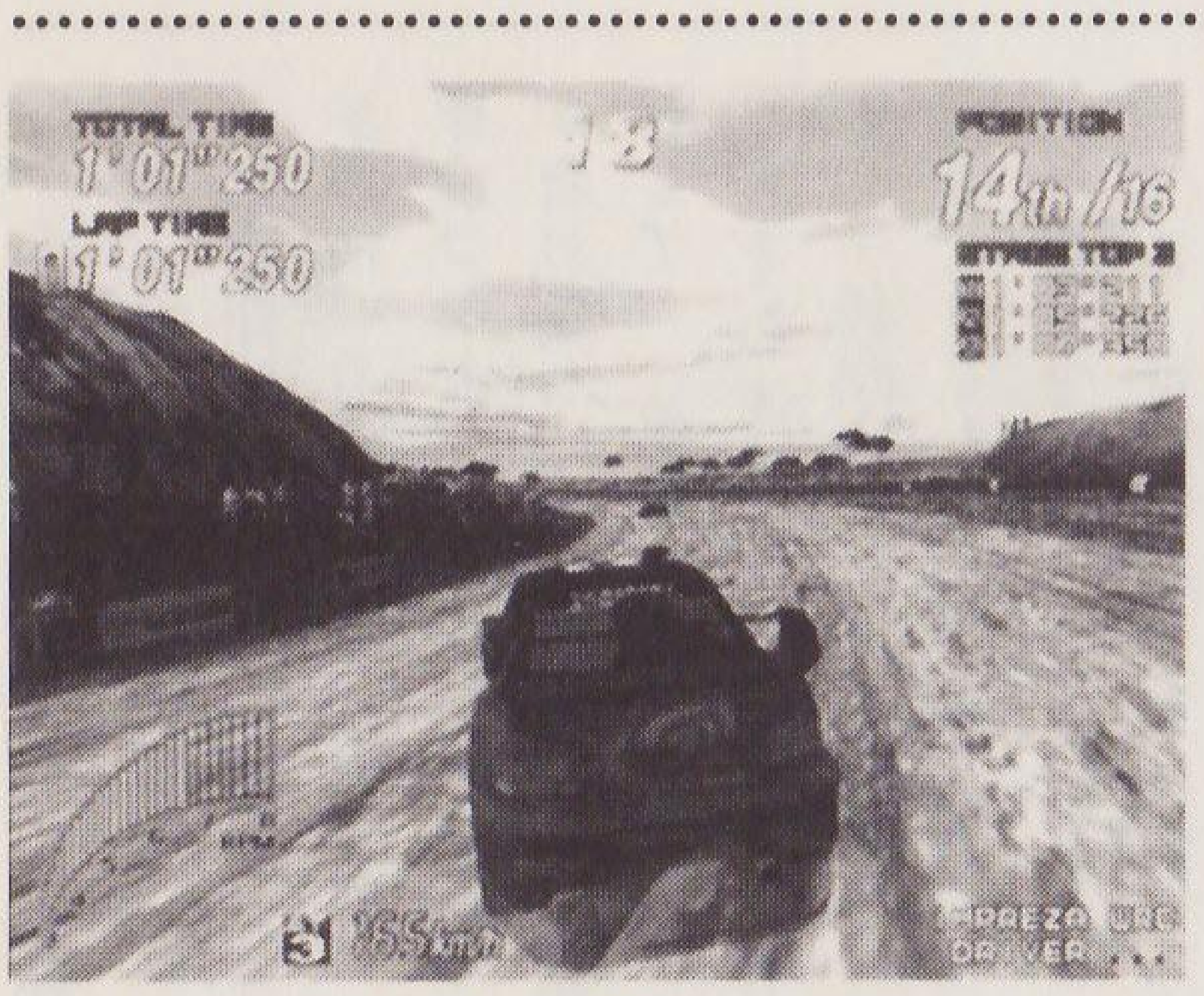
プレイ時間●20時間

ユーザーの期待を一身に集めた作品

『セガラリー2』は元々アーケードで非常に評価の高かったレースゲームである。セガは本作をドリームキャスト初のネットワーク対戦対応ゲームにセレクト、本体同時発売を予定していたが、延期が発表され、発売は約2ヶ月後の1月28日となった。それでも発売から1週間で20万本に迫るセールスを記録。『セガラリー2』はユーザーの期待を一身に集めていたのである。

ドリームキャスト版『セガラリー2』の移植度の出来は、結論から言えば、まったく申し分ない出来である。アーケード版のスピード感や挙動をほぼ完全な形で再現し、背景などの描き込みも、ドリームキャストの描写能力の高さに驚くほど美麗だ。なおかつコースや車種のバリエーションを大幅に増加させ、ドリームキャストならではのコンテンツ群も非常に充実している。昨今のアーケード移植作に求められるユーザーサービスの部分も、余すことなく押さえているのである。

なかでも目を見張るのが「10YEAR CAMPIONSHIP」。「10YEAR」は1年で4コースを走り、10年にわたって競い合うモードであり、これが現実のラリーのような楽しみ方を提供している。現実のラリーは毎日の天候や路面の状況に応じて、セッティングを変えるものなのだが、プレイヤーも現実のラリーよろしくコースの状態から、車のセッティングを変更することになる。間違ったセッティングをすれば当然思った通りの走りは出来ない。その試行錯誤感が非常に気持ち良い。

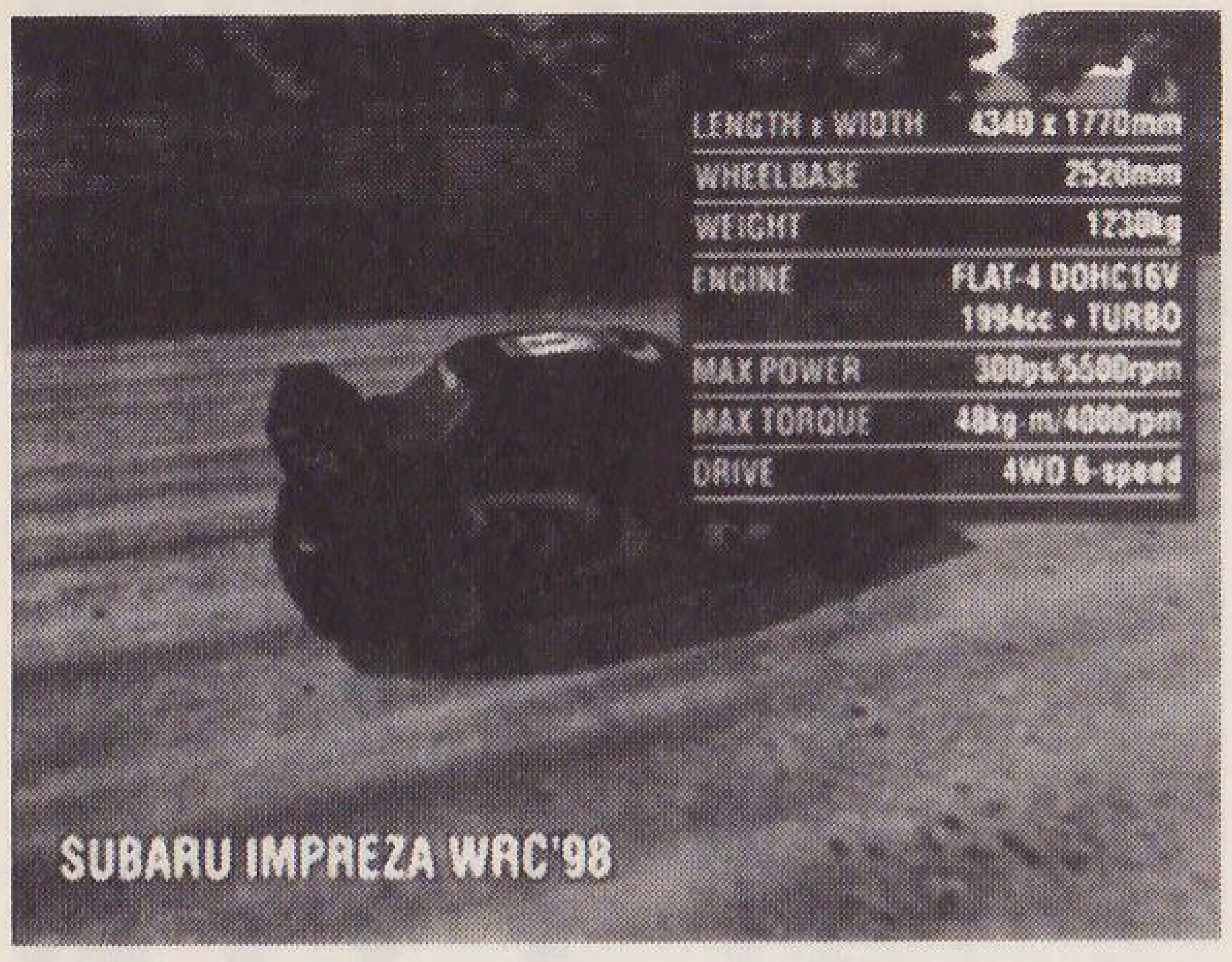


アーケードと比べてもまるで遜色ない出来だ。

ただ、セッティングする前にタイヤの選別だけがある程度済んでいることが私個人としては残念である。マニアでない一般の人達へのユーザーフレンドリーであろうが、どんなコースでもノーマルな状態から始めて欲しかったと思うのだが。

それでは『セガラリー2』の最大の特徴であり、大きな魅力となっているネットワーク対戦の出来は果たしてどうだろうか。

対戦時のプレイ感は満足のいくものだ。自車の動きは問題がないと言っていい。水たまりなど複雑



カープロフィールのナレーターはなんと古谷徹氏。

な箇所の通過時には処理が30フレームに切り替わり、多少ぎこちなく感じるが影響はない。4人対戦も問題なく可能だ。また、『セガラリー2』のコースは起伏激しく特色豊かなものが多い。その中で、見知らぬ人との手に汗握る対戦ともなれば、衝突や運転ミスといったアクシデントも起こり得るし、ブースターの設定もあって、初心者と上級者が対戦しても明確な差が容易に生まれないような配慮もされている。さすがに実際に上級者相手では勝つことは容易ではないけれども広く楽しむことが出来る。

また、ネットワークの魅力は対戦だけではない。チャットによるユーザー同士のコミュニケーションも大きい。レース直前の駆け引きや、終わった後の会話などは本編のゲームより楽しめることもあるのだ。

ネットワーク対戦の難しさ

以上のように現時点においては、ネットワーク対戦は問題なく楽しめる。しかし、発売当初は回線の混雑が非常に激しかったため、何度接続しようとしてもサーバーに繋がることは稀であった。また接続ができて対戦を楽しむ分になっても、自車が思わぬところにワープするなど混雑の影響がでていた。

『セガラリー2』では接続できる回線がNTTとKDDの2種類用意されている。KDDに接続するためには登録が必要で少々面倒な印象があり、発売直後は手続きのいらないNTTにユーザーが集中してしまったため混雑を生んでしまったという状況がある。現在の混雑の解消は、KDDを選択するユーザーが増加したため、あるいはユーザーの熱気が落ち着きをみせたためとも考えられるが、しかし、混雑にいらつくユーザーがネットワーク対戦をあきらめ、早々に離れていってしまったと考えるのが妥当なのかもしれない。

また、サーバーが東京にしかないことも問題だ。地方のユーザーがネットワーク対戦に参加するためには、東京のサーバーへ接続をしなくてはならず、電話料金がかなり高くなってしまう。サーバーの接続料金が一年間無料というサービスを行っているものの、KDDを利用しても1分間10円の料金体制はやはり高い。NTTのサービス、テレホーダイを利用できるのもサーバーに近い東京近辺の限られた地域のユーザー達のみだ。こういった環境では、地方のユーザーは安心して楽しむことは出来ないし、全国のプレーヤーと競い合うことができるといっても、実際に楽しんでいるのは東京都内に住んでいるユーザーがほとんどではなかろうか。

ドリームキャストでは既に『ソニックアドベンチャー』で他のユーザーが育てた人工生命体である「チャオ」をダウンロードしてユーザー同士がコミュニケーションを図るといった通信の楽しさを実現している。だがこれが通信対戦と言うことになると話が変わってくる。

日本の遅れたインフラで、只でさえ限りなくリアルタイムに近い通信を行うことを必要とする対戦ゲームは、やはり非常に難しい。

セガがいかにネットワーク対戦のシステムを整えるか、今後この問題をどう解決していくかがセガの大きな課題となるだろう。

PROFILE

柿崎俊道（かきざき・しゅんどう）

1976年生まれ。編集者を目指し勉強中。頭を使って試行錯誤を繰り返すゲームならジャンルを問わず好む。今は「天誅～忍凱旋」に夢中な毎日を送っています。潜入ルートを工夫したり、マップを作ったり楽しいです。

関連作品

セガラリー・チャンピオンシップ（RCG）
メーカー：セガ／機種：セガサターン／
価格：¥5,800／発売日：'95年12月29日
セガサターン初期のビックタイトルRCG。このときもコンシューマの性能の向上に驚いたものですが。ドリームキャストの次はどうなっちゃうんでしょうね。

セガラリー2（RCG）　メーカー：セガ／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年1月28日

3 神機世界エヴォリューション

実力の片鱗は垣間見せたが…。新規ハード「初RPG」の魅力と限界

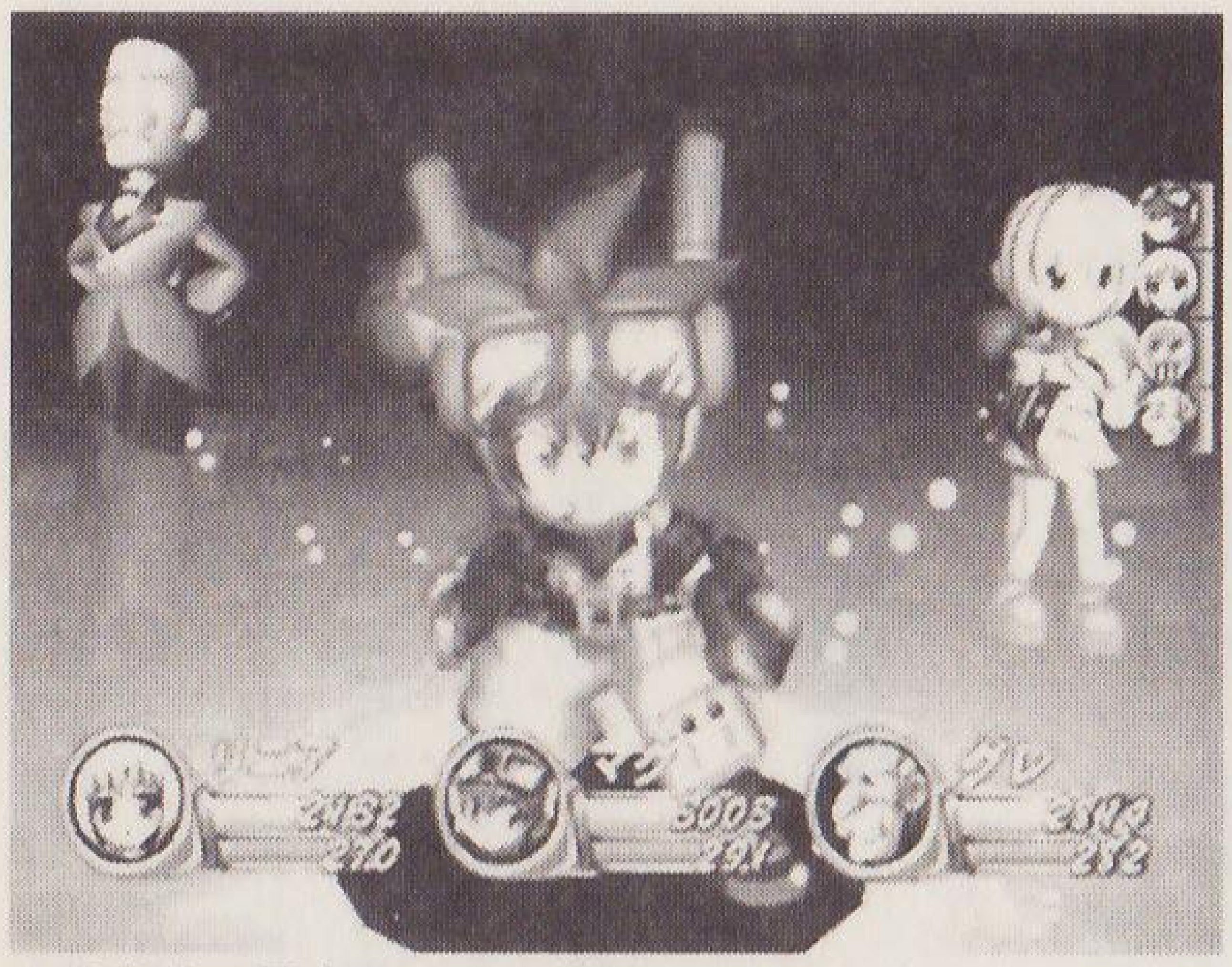
『トレジャーハンターG』『バロック』などで知られるソフトハウス・スティングのダンジョン生成型のRPG。インディ・ジョーンズ風世界観とコミカルな動きが売りの作品だ。

根岸競英　プレイ時間●23時間

名刺がわりの一本、とでも言えばいいだろうか。

長年「RPGが弱い」と言われ続けて来たセガハードにしてはいち早くRPGがリリースされた。

DCで発売されてはいるが、当初はサターン向けに開発されていたこの作品、ゲームシステムは正直なところオーソドックスだ。ダンジョン生成型RPGではあるが、戦闘はコマンド方式、アクション要素はジャンプと敵避けのみ、トラップ回避は楽、といったことから緊張感はそれほどない。キャラ育成の基本は経験値稼ぎだが、途中でゲームオーバーになってもペナルティが少ないため、従来型RPGに近い。ただし、過去に発売されたESP作品の遊びやすかった仕様（『バロック』のオートマップや『グランディア』のIPゲージ）を引き継いでおり、手軽に遊べる。ライトな味付けで対象年齢も低めに設定され、DCが目指す幅広い層の取り込みという方針には合致している。「30年代風の冒険活劇」というストーリーも短いが分かり易くまとまっており、好感が持てる。が、単純にシステム面だけ見ればDCで発売する意義はあまりないといっていい。



よく動く二頭身キャラの戦闘シーン。

実のところ、『エヴォ』の魅力が一番発揮されているのは3Dモデリングではないだろうか。2Dでデザインされたキャラが丁寧に3Dで起こされており、ポリゴン欠けしない二等身キャラの仕草は、今後のアニメ系ポリゴンキャラの雛形になるのではないかと思える程、質が高い。特にヒロイン・リニアは反則気味に可愛い。

そうはいってもゲーム全体の面白みは「アイテム蒐集」そのものが持つ中毒性に頼り気味。仕様が練れているためにストレスがたまらないので救われている感もある。

スタッフロールには、ネバーランドカンパニーなど関係各社の名前も多く、ESPのDC研究作という側面もあるようだ。今後、ダンジョン内ギミックの充実は当然だが、ビジュアルメモリやネットの活用（新規ダンジョン配信とか）などDC独自の小道具使いが鍵なのではないか。『エヴォ』はポテンシャルを秘めたRPGの「素体」だ。そこに豊かな肉付けが加われば、怖いものはないだろう。

PROFILE

根岸競英（ねぎし・きょうえい）

ライター。ゲームと競馬とサッカーを、そのシステマチックな構造と偶然性ゆえに、こよなく愛している。のかもしれないが自信はない。SSのSLGが好きだったが、DCにはあまり期待してない。

関連作品

トレジャーハンターG（RPG）
メーカー：スクウェア／機種：スーパーファミコン／価格：¥7,900／発売日：'96年5月24日
トレジャーハンターの主人公が、古代文明の遺跡に隠された7つのオーパーツを巡って繰り広げる冒険を描く元祖冒険活劇RPG。発売はスクウェアだが、制作はスティング。

神機世界エヴォリューション（RPG）　メーカー：セガ/ESP/スティング／機種：ドリームキャスト／価格：¥5,800／発売日：'99年1月21日

GAMESOFT REVIEW

4

ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～

鷲尾トモノリ

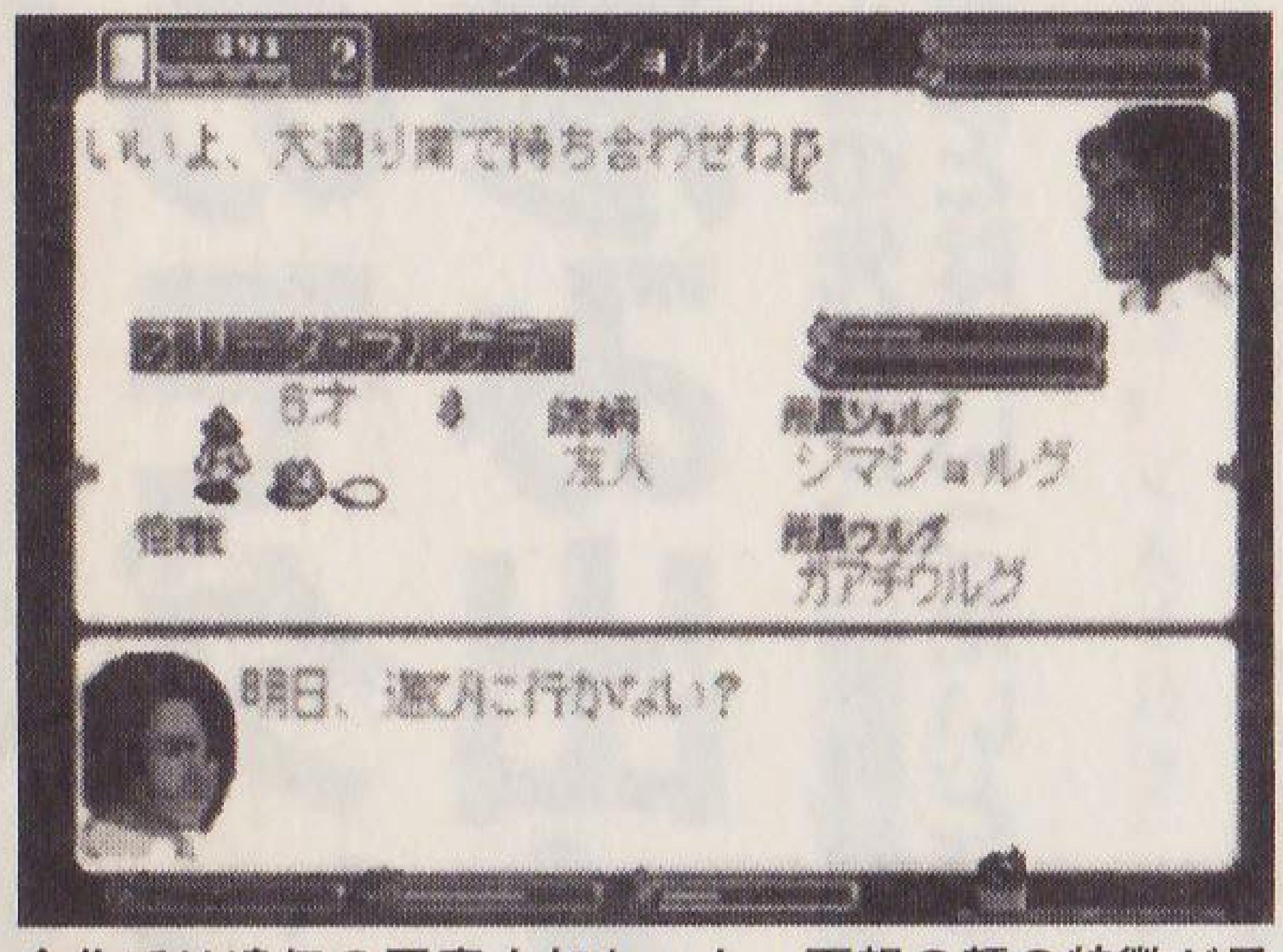
プレイ時間●24時間

ユーザーの声で進化し、魅力を増した異色作

他に類を見ない独特の魅力で、15万本のヒットを記録した『ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～』。その続編には、ユーザーの声が色濃く反映されていた。

'97年に発売された『ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～』（以下『1』）は、ファンタジー世界の住人となり、自由な人生を楽しむというユニークなゲームだ。プレイヤーにこれといった目的は提示されず、キャラクターに、仕事、武術、恋愛など、いろいろな行動を自由に行わせることで、自分だけの人生を作っていくのである。

そして、その続編として登場したのが本作『2』である。基本的なシステムは前作をほぼそのまま継承し、舞台となる国が変わった以外に大きな変更は無いものの、細部にいろいろと手が加えられている。たとえば、これまでは、所属する組織を選ぶことで、仕事と武術の種類が同時に決定されていたが、『2』では、それらが分離され、各3つの中で自由に組み合わせることができるようになった。また、住人との会話のパターンが、前作に比べ格段に増えている他、人種の区別が導入されたり、天候が変化するようになったりしている。これらの変更点は、一見地味なものではあるが、キャラクターの独自性と世界の実在感という、『ワーネバ』においてもっとも大切な部分を、確実に強化している。



今作では遺伝の要素も加わった。両親の顔の特徴が子供に受け継がれていくのだ。

「移住」のシステムに関しても、新たに、パスワードによるキャラクターのやりとりが可能になった。メモリーカードを持ち寄ることなく、他人のキャラクターを自分の世界の住人にすることができるのだ。一部のユーザーたちの間では、コンピュータ・ネットを利用したパスワード交換が全国規模で行われているなど、他のプレイヤーと世界を共有する楽しみが、今作ではより手軽に味わえるようになっている。

こうした変更点や新しい要素の追加は、前作をプレイしたユーザーからの意見を、作り手側が積極的に反映させた結果だという。つまり、『2』は、ユーザーの声から生まれた、前作のバージョンアップ版ともいえる作品なのだ。そのため、続編としては変化に乏しく、新鮮味に欠ける部分は確かにある。しかし、このゲームは、ユーザーによって作品が進化するという、実に魅力的な可能性を体現している。今後のさらなる進化を大いに期待させてくれる作品であった。

PROFILE

鷲尾トモノリ（わしお・とものり）

あらゆるジャンルのB級作品及び格闘技をこよなく愛する25歳。また、日本特撮のファンでもあり、最近は『ウルトラマンガイア』のマニアックさに感涙しつつ、期待していた『ガメラ3』の出来に肩を落としている。

関連作品

LUNATIC DAWNⅢ（RPG）

メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年12月17日

かつてパソコンでヒットしたシリーズのプレイステーション版。PCのパーティに特定の目的は無く、広大なファンタジー世界を自由に冒険することができる。

ワールドネバーランド2～プルト共和国物語～（SLG）　メーカー：リバーヒルソフト／機種：PS／価格：¥5,800／発売日：'99年2月25日

5 サイレントヒル

すべてのモダンホラーに捧げる闇から滲み出す「二番目の恐怖」

ホラーテイストなゲームの先駆け、『悪魔城ドラキュラ』から早13年。コナミが送る新たな恐怖とは、いったいどのようなものなのか？

卯月鮎　プレイ時間●10時間

柳の下にひしめくたくさんのドジョウ。しかし、今回のドジョウはちょっと志の高いやつだった。何の話かって？『サイレントヒル』のことである。

寂れた観光地、サイレントヒル。「エルロイ」とか「クーンツ」とか、暴力と恐怖を描き出す作家達の名前が通りについている、いかす街だ。作家・ハリーは娘のシェリルを連れてこの街へやって来たが、シェリルを霧の中で見失ってしまう。怪物が徘徊し、時に暗転する不気味なこの街で、ハリーはシェリルを探し続ける……。

『サイレントヒル』は、ポリゴンで構成された3D空間で、クリーチャーを撃退しながら謎解きをするアクションAVGだ。まぁ、『バイオハザード』がなければ存在しなかったゲームであることは間違いない。しかし、二番煎じのホラーゲームが陥りがちな、恐怖とびっくり箱をはき違えたようなソフトにとどまらず、恐怖演出の新たな切り口を提示したという意味で、非常に興味深い作品である。

光と闇が醸成する悪意

プレイヤーは、不気味に静まり返るサイレントヒルの建物を探索する。当然この街にはモンスターが発生しており、さまざまな武器を駆使して進路を切り開くことになるのだが、何しろ主人公は一般人なので、銃器はそれほどうまく扱えない。そこで、逃げ主体にしたというのが建前のゲームシステムだ。うまく隠れられれば、敵をやりすごせるし、操作系も『バイオ』のラジコン方式に『メタルギアソリッド』のエッセンスをブレンドした設定。

ただ、そのことで敵の存在自体はゲームの障害物に過ぎなくなっている。敵のスイッチの入り方が非常にデジタル的で、アルゴリズムに幅がないということもある。

さらに、鈍器系近接武器の使い勝手が結構よく（よすぎて？）、弾が温存できるので、アクション部分はタイトロープな命のもろさみたいなものが感じられない。その辺り、ちょっと緻密さに欠ける気もする。本作の傑作クリーチャーであるフリーキーな看護婦をがしがし撲殺するという陰惨系裏の楽しみ方もあるが、それはまた別の話（クリア後のおまけ武器を見る限り、そっちが本流のような気もしないでもないが）。過去の名作に見られた、クリーチャーの哀れさとか、絶対性のような「存在が持つ重み」は全体的に薄い。これ単体で遊ばせるのはちょっと厳しかっただろう。

アクション部分はそれほど怖くはない。そこのところを補っているのが、ギミックの秀逸さである。本作の基調は「視界の悪さ」。フィールドは常に霧に覆われてい

る。さらにしばしば闇が包み込む。暗くなると、ほぼ何も見えないし、アイテムの置いてある部分が不自然に光ることもない。

そこで登場するのが手持ちのライトである。ライトを点灯しておけば視野が広がるが、敵も引きつける。その辺りの兼ね合いがこのゲームのシステム的な要所なのだろうな、と思う。敵に近づくとラジオがノイズを立てるとか、世界観を損じない程度にゲームパートとの整合性をつけようとしている。

この演出の結果、醸成された恐怖は、毛色の変わったテイストを持っている。街、建物、場そのものに、さりげなく発散された悪意が漂っているとでもいえばいいだろうか。夜の学校や病院が舞台になっていることもあり、シチュエーションから滲み出す恐怖こそ『サイレントヒル』の本質といえるだろう。そして、すべては妄想とないまぜになった悪夢の世界へとなだれこんでいく。



常時霧に包まれるサイレントヒル。視界が非常に悪い。

モダンホラーから受けた強い影響

それでは肝心の世界観とはどのようなものなのか?『バイオハザード』は周知の通り、ロメロのホラー映画に範を取っているし、同様に「闇」を小道具に使った秀作である、フロムソフトウェアの『エコーナイト』などは、ゴシックホラー小説を思わせた。で、本作は、というとモダンホラー小説、それも御大のスティーブン・キングからの影響が非常に濃い。作家が主人公というのはまさにそれだし、『キャリー』あたりを想定して作られた部分もあるようだ。そういえば、意外とキングをモチーフにした作品は少なかったような。意外にいい着目点だったらしい。それ以外にも冒頭の作家名の通りから『バイオ』同様のクリア後おまけアイテムみたいな仕様まで、遊びが多い。

モダンホラーの歴史はオマージュと遊びの歴史である。本作は、その系譜に連なるべく、非常に生真面目に作られている印象を受ける。後発であるがゆえのバランスや整合性の取り方に非常に気を遣っているというべきか。

ホラーゲームが流行して、ブームありきの企画案があった。そこの上に、既発作品とかぶらない世界観を載せ、ムービーとシナリオを作って、ゲーム部分の釣り合いを取る(あくまで想像)。謎解きのモチーフに、シナリオ上それなりに整合性を付けてみたり、ほの暗くした上で皮膚のリアルな質感を追求した力作ムービーもしかり(ただ、ムービーが終わると、ポリゴンモデルが向き合って突っ立ったまま会話するのはどうもいただけないが)。

パイオニアの後に、追随者が続き、ジャンルが構成されていく。ジャンルにならないと、いくら単体では秀逸なシステムでも、発展は止まる。ゲームは模倣の歴史を繰り返してきた。やっていることはモダンホラーと似たようなものだが、そこには結構えげつない発想も絡んでくるわけである。本作の最初の発想がどこにあったのかは、買う側からは分からない。ただ、どうしてもダブって見える部分はある。そこで、後発というハンデをモダンホラーならではのオマージュ路線と融合させ、最初のお題以上のものに仕上げた努力作。それこそが『サイレントヒル』ではないかと思うのである。

PROFILE

卯月鮎(うづき・あゆ)

今回ゲームし過ぎの活字中毒者。『ヴァンピール』は『屍鬼』風『ワーネバ』でちょっと面白かったが未クリア。『サイバー大戦略』も面白かったが後半いきなりバランス崩れて未クリア。ゲームって難しい。

関連作品

バイオハザード(サバイバルホラー)
メーカー:カプコン/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'96年3月22日
ホラーAVGの偉大なるオリジナル、とされているが、『アローン・イン・ザ・ダーク』が更にその前にあることは心に留めておきたい。それでも遊び易さを考えると偉大。

サイレントヒル(AVG) メーカー:コナミ/機種:プレイステーション/価格:¥5,800/発売日:'99年3月5日

「猫」と「侍」、それぞれの魅力を引き出し融合させた、極めて個性的なAVG

一見するとバカゲーとしか思えない（失礼）『猫侍』。しかし、設定やストーリー等がきちんと作り込んである真面目な作品だった。

平和島ミチロウ　プレイ時間●20時間

「エクスプロイテーション映画」という言葉がある。Ｅｘｐｌｏｉｔというのは「頭の悪い奴から金を搾り取る」の意。つまり、金儲けのことだけを考えた、目的も志も予算も出来もサイテーなクズ映画のことである（※）。黒人の観客が目当てものは「ブラックスプロイテーション」、エロシーンが売りのものは「セクスプロイテーション」という具合に用いられる。最近の例を挙げると、クリス・タッカー&ジャッキー・チェン主演の『ラッシュアワー』が米国で予想外の大ヒットとなったのは「イエロー&ブラックスプロイテーション映画だったから」と言われている。

……一方、ゲーム業界にも「エクスプロイテーションゲーム」が存在します。出来の悪いキャラゲーやギャルゲーが正にそれ。ただ女の子を出しただけのものは「ギャルプロイテーション」、『ポケモン』の真似ゲーは「ポケモンプロイテーション」、多くのドラえもんゲームは「ドラプロイテーション」なのです。興味のない人からすれば「こんなの買うかフツー？」という粗悪なゲームでも、やはり買う人は買ってしまう訳で、制作者側の狙い通りに搾取されてしまう訳です。

　かくいう筆者も、ある種のエクスプロイテーションゲームに悉く搾取されまくっています。それが「猫プロイテーションゲーム」。死ぬほど猫好きな俺は、猫と遊んだり猫を飼ったりするゲームが出れば、どんなに酷い出来でもついつい購入してしまう。『にゃんとワンダフル』を買って絶句し、ゲームギアと共に『ねこ大好き！』を買って絶望し、『ジングルキャッツ』を買って絶命し、『毎日猫曜日』を買って絶滅してきた訳である。正に思うツボである。搾取されまくりである。でも、どうしようもないのである。

　そんな俺に対し、「どうだ、欲しいだろう？」と言わんばかりのゲームタイトルが昨年3月末、突如として発表された。

『猫侍』

……猫で侍？　なにそれ？　ゲーム誌に掲載された写真を見れば、なにか妙に凛々しい猫人間（？）が本当に侍の格好をしているではないか……。

　一体これは何？　どんな作品なのかしらん？　その日から俺の思考は『猫侍』のことで持ちきりだった。一刻も早く『猫侍』を遊びたい！　しかし、そんな俺の期待とは裏腹に『猫侍』の発売は順調に遅れ、正に「きまぐれだけれど、そっけないけれど、言うこと聞かない君だけど」な猫大好きフリスキー状態であった。

　そして発表から丸一年、ついに『猫侍』が発売された。もちろん速攻で購入したことは言うまでも

※「映画秘宝　エド・ウッドとサイテー映画の世界」（洋泉社刊）より。

ない……。

「猫」と「侍」との融合に成功した真面目な一品

……で、ようやく『猫侍』本編の話になります。

プレイして驚いたのは、本作品、意外に真面目な作りのAVGだったということです。

プレイヤーは剣の達人である猫又（後述）の「弟斬り十兵衛」となって江戸の町に滞在、他の猫又や人間と関わることで様々イベントが発生し、シナリオが発展していくという内容。全150もあるというシナリオに関しては、仇討ち・復讐・殺人事件などハードなものも多数あり、その一つ一つが丁寧に作られているところに好感触。ゲーム性の根幹が「狭い町中を行き来して会話するだけ」という言ってしまえば単純かつ単調なものなので、ともすると冗長で退屈な作品になってしまったところを引き締まったシナリオが上手くカバーしている。



「猫又」だけど狼や狸や狐に見えてしまうのはご愛敬。

また、『猫侍』の魅力はなんといってもその設定。本作品によれば、猫というのは誕生から三年ぐらいで人間の言葉を理解する「猫又」になり（!）、そして猫又は二本足で歩き当然のように服を着ている（!!）のだが、「転化の術」によって人間の目からは普通の猫にしか見えない（!!!）のだそうである。実際、本物の猫が時々「人間の言葉が分かってるんじゃないのか？」とか「こいつ、人間のことバカにしているな」といった動きを見せることがあるが、この『猫侍』をプレイして納得、それは彼らが猫又だからなのである！（あくまで俺の妄想です）

……閑話休題。そうした設定にすることで、猫でありながら侍（他にも町人や商人などがいる）という不思議な猫又の存在を上手く処理している。最初こそ違和感を覚えるが、プレイを進める内に猫又たちの存在が気にならなくなっていくのは、まさに設定と演出の勝利といえるだろう。

それでいて猫又たちは、人間からすればただの猫。「俺は孤高の剣客だ」とかなんとかシブく決めてる猫又・弟斬り十兵衛も、小さい女の子に弄ばれ、縁側でおじいさんに撫でられると「いかん、眠くなってきた……」といって寝てしまうのだ。そうしたコミカルなスケッチもまた本作品の魅力である。

中には、そうしたリアルな猫の描写と、猫又たちのシリアスなストーリーとのギャップについていけず、NGを出す人もいるだろう。しかし、筆者はその猫らしい描写こそ本作品の肝だと主張したい。もしもそうした猫の描写がなければ、それはただキャラがヘンなだけのAVGだ。そうではなく、猫らしい表現ときちんとした設定を盛り込むことで、タイトルにあるように「猫」と「侍」という二つの要素を上手く融合させることに本作品は成功しているのだ。実に見事ではないか。バカゲーに走ることなく、きちんと「猫」と「侍」とを描ききった真摯な制作姿勢には、まったくもって感服した次第である。

……というわけで、決して「猫プロイテーションゲーム」などではなかった『猫侍』は、筆者が「買って良かった」と思えた二本目の猫ゲーであります（ちなみに一本目は『あさめしまえにゃんこ』）。今日から外で猫を見かけたら、片っ端から話しかけるようにしよう。人間の言葉をしゃべる猫又に出会えるかもね。

PROFILE
平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
フリーライター兼エセ詩人。追悼キューブリック監督。トム・クルーズ夫妻がSMやシックスナインする（？）という遺作「eyes wide shut」が早く観たい。http://www01.u-page.so-net.ne.jp/ya2/michirou/

関連作品
忠臣蔵・検証赤穂事件（AVG）
メーカー：東映ビデオ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'98年1月29日
「主人公がウロウロしてストーリーが展開し、ミニゲームが入っている時代劇AVG」といえばコレしか思いつきませんでした……。本誌20号参照

猫侍（AVG）　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,900／発売日：'99年3月4日



ちょっと兄さん、いい娘が揃ってますよ。

ギャルゲー小特集

～光と影を抱き締めたまま～

いまや星の数ほどあるギャルゲー。その星雲の中から、それほど力強くないが個性的な輝きを放つソフトのいくつかを紹介。

BIG☆BURN、ギャルゲーを語る

店頭での盛況ぶりとはうらはらに、「ギャルゲー」は売れていない。全体としては大きい市場であったとしても、出荷本数が5万本に届く作品はレアケースで、10万本行くと「大ヒット」と驚かれるのが現実である。「タイトル数が増えたからね」と片づけるのは簡単だが、メーカー側は「ギャルゲーは意外と難しい」と感じているのではないか。絵柄やシナリオのスタイルは、その時々の流行に左右されるため、「ゲーム」としての完成度が高いだけでは不充分なのである。ここでは3本の、「報われなかった良作ギャルゲー」をチョイスしてみた。

リフレインラブ2
プレイ時間●20時間

濃やかな作り込みだが、地味さが【萌え】を抑えた不遇の佳作

前作の【修羅場】路線とは違うが、システムや文章の質の良さ、そして端々ににじみ出る色気などは大人の味わいをかもす一品。

結論からいうと、なぜ『2』なのか分からない佳作だ。『1』は別名「修羅場ゲー」と言われる通り、男3人×女3人の複雑怪奇な関係を扱っており、女の子の機嫌を損ねないように他の男たちとも「付合う」必要が……あれはやはり、「オレの女の所に行かせないぜ！」ってけん制だったのか？ともかく、男女間のドロドロを正面から描き切り、後味の悪さを残す「大人のゲーム」だった。

しかし『2』では、あろうことか男と付合えない！いや変な意味ではなく、「リフラブ＝三角関係」の期待があるファンとしては、肩透かしを喰らう路線変更だったのである。まさか『ラブひな』（週刊少年マガジン）になるとはなぁ（一昔前なら『めぞん一刻』だが）。

その分、「ギャルゲー」としての完成度は凄まじく高い。ボタンのレスポンスの良さは前作譲りで、移動インターフェースもすっきりと整理され、CDの読み込みも速い。女の子のデザインも、良い意味でアニメ調（後藤圭二ラインか？）にリファインされ、ストレスが溜まることは皆無だ。テキストのクォリティの高さは、並みの大作を軽く凌ぐだろう。

では、丸っきり口当たりがいいだけの「ギャルゲー」になってしまったのか？直接的な性的表現はないが、イベントや台詞の一つ一つが、蒸せるような色気を放っている。うわぁ、両親いない夜にオトコ呼ぶなよ女子高生！（下着ドロ退治とはいえ）アニメーショ

リフレインラブ2（AVG）　メーカー：リバーヒルソフト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'99年1月28日

ンを伴うしぐさのいやらしさは、完全に「エロゲーの間合い」だ。
個人的には今すぐ仕事放り出して続きを遊びたいゲームなのだが、売り上げ的には芳しくなかったらしい。パッケージの地味さと、『1』路線の放棄が響いたのか。
しかし最も大きいのは、「良さの分かり難さ」にあるのではないか。どの娘も、第一印象の「どこかで見たような」を突き破るバックグラウンドと個性を持ちながら、それが「絵」に出ていない。今は他社のメイドロボットのような「キャラ立ち」が求められるのではないか。



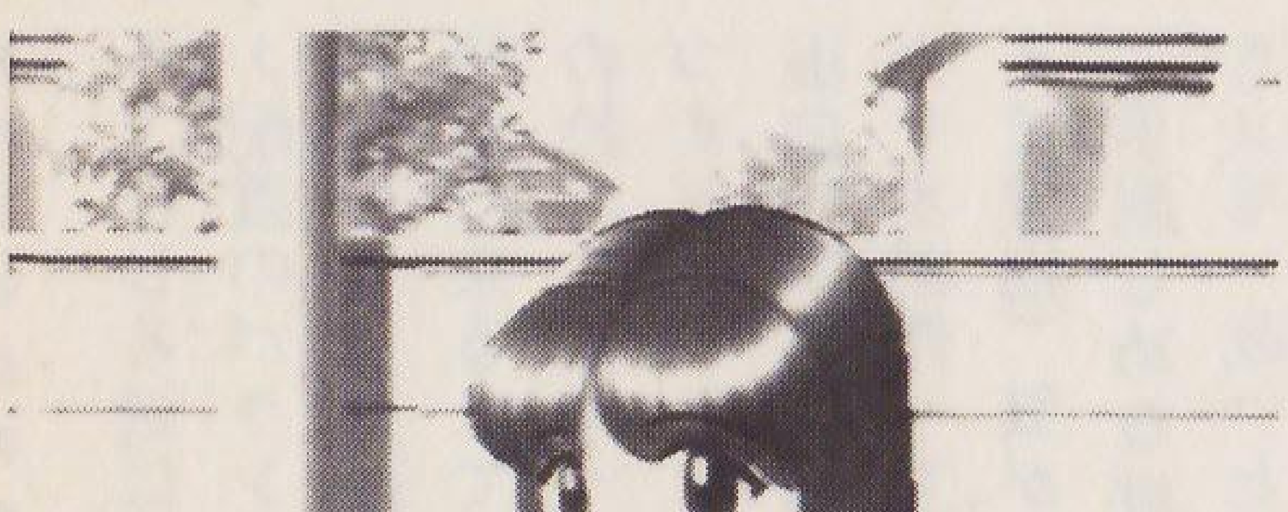
作品の完成度の高さにキャラがついてきていない。

トゥルーラブストーリー2
プレイ時間●20時間

「淡さ」が「薄さ」に負けた物足りなさが惜しい

味はあるが描き分けの不十分な絵柄、取っ付き易いがのめり込みにくい淡々とした会話など、長所がそのまま短所になっている少し変わった作品。

転校を1カ月先に控えた主人公が、今の学校で恋愛を成就させるために頑張るゲーム。3枚組となっており、それぞれが1～3学期に対応している。登場人物などに大きな違いはなく、制服や季節イベント（七夕祭りやクリスマス）が入れ替わる。
間を利用して校内のあちこちを歩きまわる。移動場所の多さは、スカスカした感じを招きやすいが、本作では「ガイド」を採用し、どこに行けば「何かが起こる」ぐらいの情報をくれるので、途方に暮れることはない。
本作の売りは、下校の途中で、女の子たちと他愛ない会話が楽しめることだ。話題は固定メニューの他に、プレイヤーの好みの趣味が3個追加でき、人形や掃除のことを語り合ったりできる（我ながら気味が悪い……）。しかし、「そうだと思うよ」「へぇ、そうなんだ」といった気の無い応答が多く、女の子たちの存在感が希薄だ。なんだか「生きてる感じ」がしないのである。
ると、グラフィックが増えるなど色々な特典があるのだが、自分はそれほど強い「引き」を受信できなかった。オタク市場にこうした「淡々とした」アイドルの需要があるのは確かかと思われるが、これも環境ホルモンの影響か……（エコロジカルオチ）。
この作品も「絵」がポイントだが、決してウマいとは言えないながらも、ほんわかとした「味」がある。あるんだけど……人物の見分けが付きにくいのが困り物だ。目と顔の輪郭がほとんど同じで、髪の色もピンクや赤といった原色系がいないので（現実にいるとコワい学校なのだが。お水系？）ヘアスタイルを手がかりにして区別するしかない。システムはいわゆる「しらみ潰し方式」で、休み時
2回、3回と繰り返しプレイす



みんな一緒に見えてしまう絵柄。

トゥルーラブストーリー2 (SLG) メーカー：アスキー／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'99年1月21日

めぐり愛して
プレイ時間●15時間

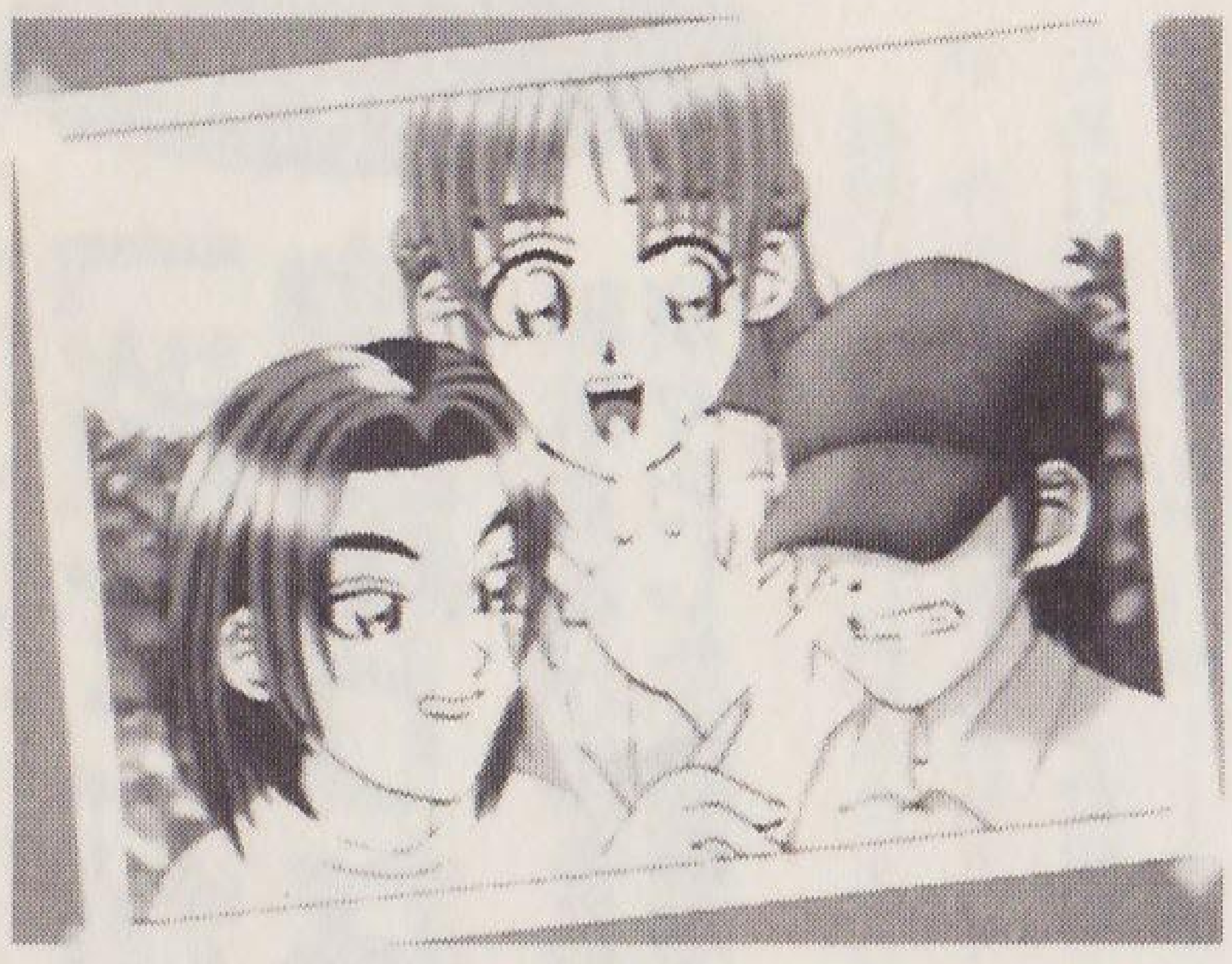
今という時代に真っ向から否定される逆境の作品

伝統的な『ときメモ』タッチの作りは堅実だが余りのキャラデザのマズさが大きく足を引っ張っている感が否めない。

忌憚なくいうと、「入り口でつまずいてる」の一本。とにかく絵が駄目すぎる。だってヒロインの沙奈の腕が関節無いし太さもなんかおかしいし、『神聖モテモテ王国』（週刊少年サンデー）のファーザー互換とは一体⁉

『ときめきメモリアル』（以下、『ときメモ』）の絵がヘタウマだとよく言われるが、これはそーいう弁護を一切はねつける至高のヘタさだ。多くあるグラフィックの内の数枚が「筆が滑ったんだネ」なら「見なかったこと」にもできるが（自己防衛本能）、10枚が10枚ともファーザーだと、心のブレイカーが落ちちゃいますヨ！

絵にこだわるのは、「ギャルゲー」の評価が、そこを「基点」とするからだ。そして「個性」とは、一定の基準をクリアした後の話で、「線がまっすぐに引けない」レベルの原画は、「品質管理上」振るい落とされる。この絵で、ジャケ買いをする客はまずいないだろう。感情移入の対象となるのが「ギャルゲー」と他のジャンルとの一線だから、これを大事にしない作品は「評価の対象外」とされても文句言えないのである。



この絵で感情移入するのは難しい。

それを脇におき、あえて「ゲームとして」評価すると、目に付くのがシステムの古さ。各種勉強＋電話アイコンは、『ときメモ』そのものである。良いインターフェースとはいえ、既にPSに『ときメモ』が移植されて久しいのに、まるで代わり映えしないのはいかにも冴えない。どんな作品も時代の「流れ」の中にあるのだから、それを無視しては「不勉強」に見えてしまう。

実際のゲーム進行も、『ときメモ』とこれといった差別化が見られない。もっとも、最近の複雑化したパラメータ操作などに慣れた目には、かえって新鮮な感じを与えるかも、と好意的な解釈もできる。むしろ気になるのは、イベント配置のバランスの悪さだ。特に前半の3カ月ほどがスカスカで、軌道に乗るまでが苦痛となる（あの絵だし……）。デートを1日3つまでブッキング可能というのは面白い試みだが、それを生かすシナリオが伴ってない（はっきり言えば稚拙）気がする。

手厳しめな評価をしたが、「ときメモ・改」としてはよく作り込まれている（特にメモリカードなどのシステム周り）。時代の早足に置いていけぼりを食った、というところか。

PROFILE

多根清史（BIG☆BURN）

オレは硬派だ！という鉄よりかたいポリシーは、ギャルゲー3本ゲット後ミリ秒でドブにケリ入れました。他誌の編集者を「他のオタクライターと色違うから……」と引かせたのは本懐ですヌハハハハ（喜んでて良いのか）。

関連作品

ときめきメモリアル（SLG）
メーカー：コナミ／機種：PCエンジン／
価格：￥8,800／発売日：'94年5月24日

きらめき高校を舞台に女の子の心をつかんでいく、今の恋愛SLGというジャンルを形成した作品。確かに絵はトホホであったが、ゲームの出来は非常に高い。

めぐり愛して（SLG）　メーカー：SME／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'99年2月25日

GAMESOFT REVIEW

7 ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ

KF―2　プレイ時間●22時間

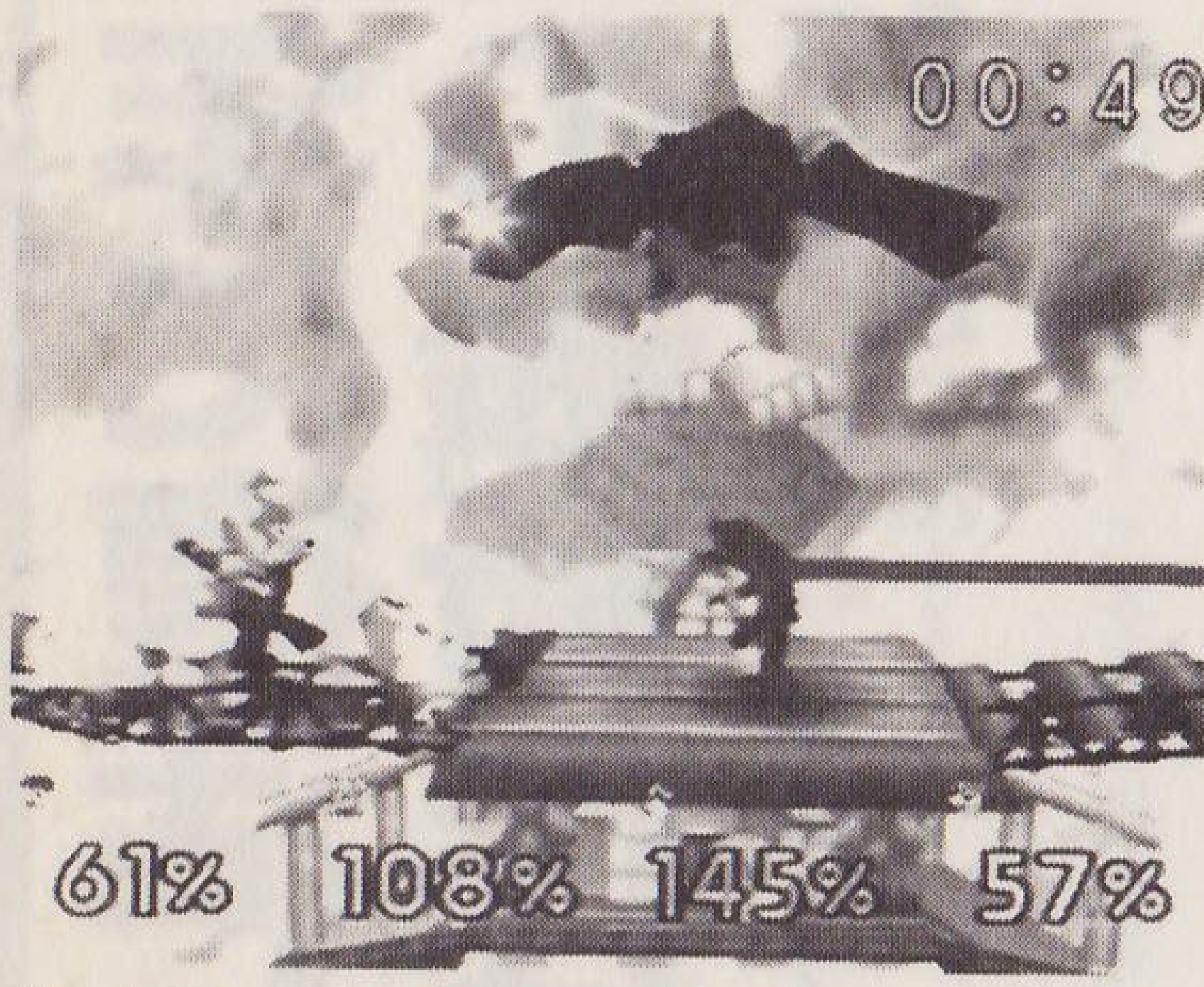
任天堂の狙いは100%成功したのか。熱い対戦に比して、ちょっと寂しいCPU戦

一見ハチャメチャ、かと思いきや結構戦略的要素も満載。多人数であればあるほど楽しい、でも一人でやると少し味気ない、まさに「お祭り」的ゲーム。

　戦うといっても格闘ゲームではなく、相手のダメージを増やし最終的にはふっ飛ばしてステージから落とすのが目的。お馴染みのキャラクター達が総出演し、各ゲームの世界観を違和感無く踏襲したステージ上で大乱闘を巻き起こすアクションゲームである。

　このゲームがアクションゲームとして見受けられる点にコマンド入力は一切排除。基本はあくまで攻撃と必殺技のみで、全キャラクター共通という操作方法だが、箇素というわけでもなく、格闘ゲームに備えてある要素もほぼ網羅している。注目すべき所はアナログスティックの絶妙な入力感覚を駆使した操作性。状況に応じてスティックを倒す、弾くといった判断はシンプルながらも既存のゲームに比べて一歩秀でた操作感覚を築き上げている。

　しかし残念なことに、一人用のみではアナログスティックによる奥深い戦略性どころか、このゲーム自体の魅力を充分引き出せないまま終わってしまう恐れが強い。操作感覚の追究も兼ねたタイムアタックに挑戦できるボーナスステージもあるのだが、肝心のCPU戦は各キャラクターとステージが定着されているためゲーム性の偏りが顕著に表れてしまっている。またゲーム中には回復、攻撃補助といったアイテムも登場し用途次第で逆転も可能になっているのだが、種類が豊富なわりにはポケモン系アイテム以外、視覚的な個性が見られず、全体的に単調で大味な雰囲気が目に付くことは否めない。



対人戦だとけっこう盛り上がる。

　ところが対人戦になると、一人用の問題点が逆にプラスになり、参加者が多いほど駆け引きの度合いを増す。対戦後に勝利したキャラクターには拍手喝采がおくられる計らいもあるので、対戦格闘にありがちな殺伐とした雰囲気も拭い取ってくれる。敢えて「格闘ゲーム」という位置付けを排除し、アクションゲームという形に執着したこのゲーム。それと同時にCPU戦が消化不良という不協和音を生みだしてしまったが、上級者と初心者の敷居の隔たりを献身的に打破し、ユーザー間の橋渡し的な役目を構築することに成功した意欲的な結果でもあり、対戦ゲームの楽しさに対する一つの提案を打ち出した作品であった。

PROFILE

KF－2（ケイエフツー）

ゲームと音楽をこよなく愛する娯楽追求主義者。最近は椎名林檎のアルバムを聴き、詩の生々しさに魅了された日々を送ってます。
http://www.page.sannet.ne.jp/kf-2/

関連作品

ガーディアンヒーローズ（アクションRPG）
メーカー：トレジャー／機種：セガサターン／
価格：￥5,800／発売日：'96年1月26日

格闘、アクション、PRGの要素がすべてつまったゲーム。分岐点がいくつもあり、プレイする度に話が変わるので何度も楽しめる。最大6人まで対戦ができるVSモードもある。

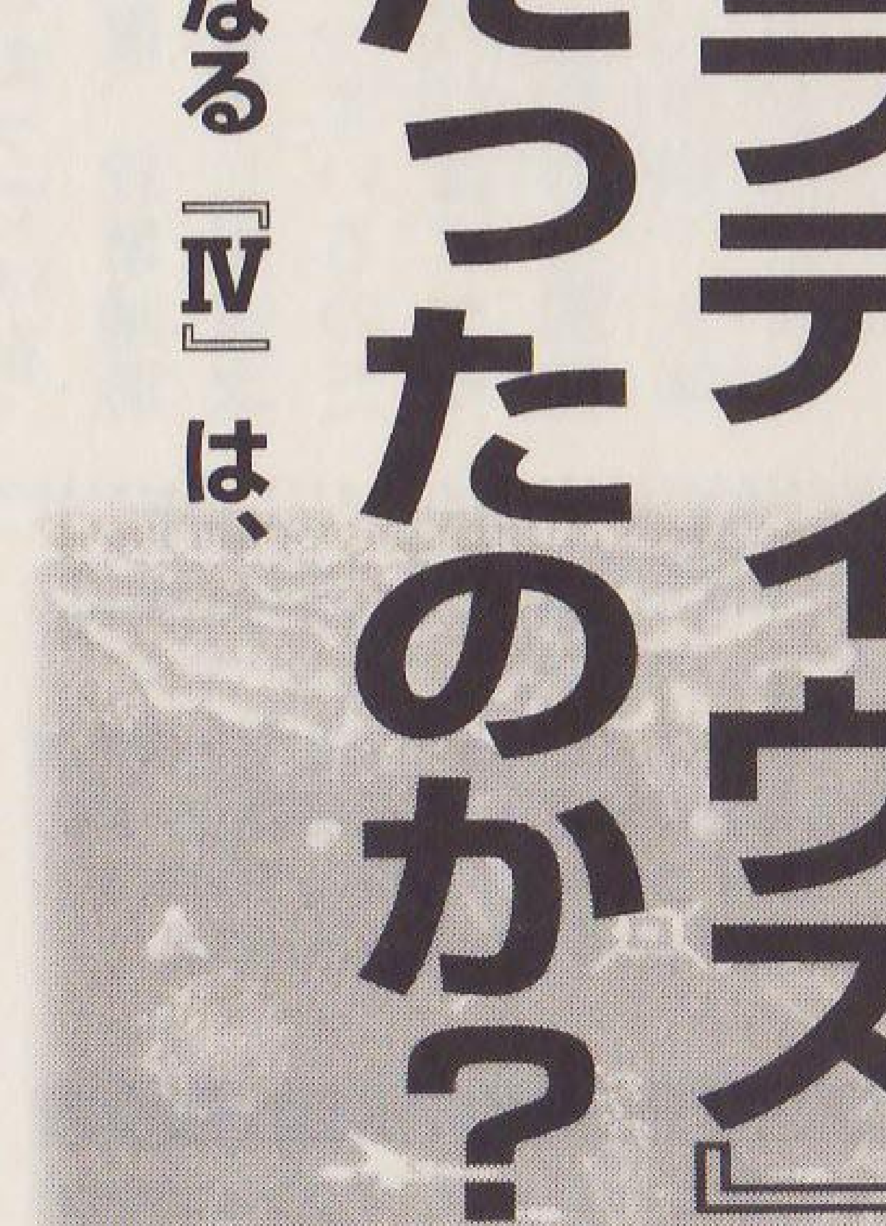
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ（ACG）　メーカー：任天堂／機種：NINTENDO64／価格：￥5,800／発売日：'99年1月21日

1999年に復活した『グラディウス』シリーズの最新作はどうだったのか？

ついに復活を遂げた『グラディウス』シリーズ。だが、4作目となる『Ⅳ』は、『Ⅱ』の呪縛から逃れられなかった……。

円山 忍

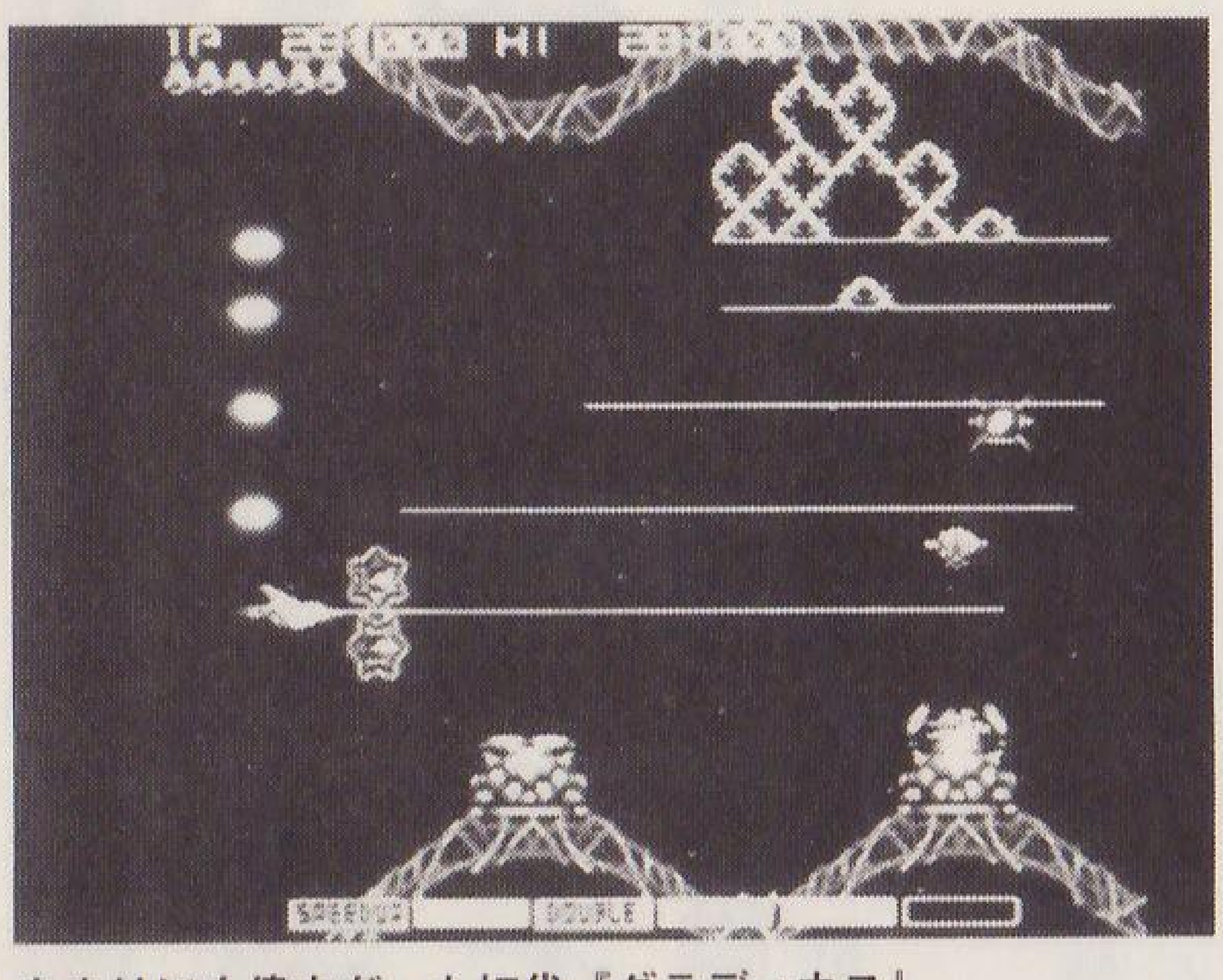
プレイ時間●50クレジット



'80年代を代表するゲームは？と言われて真っ先に『グラディウス』の名を挙げるゲーマーは数多くいることであろう。横スクロールSTGの一つの完成形・パワーアップ型STGの基礎・80年代アーケードゲームの代表作etc.……『グラディウス』シリーズとは、一時代を築いたゲーム史に残る作品群であり、後のあらゆるゲームに多大な影響を与えたゲーム達であることは疑いようのない事実である。

そんな「伝説」が10年ぶりに復活した。その名も『グラディウスⅣ 復活』。現代に蘇った「伝説」は果たしてどの様に生まれ変わったのか。とりあえず本題の前にこれまでのシリーズを少し振り返ってみよう。

'85年に登場した『グラディウス』は独特のパワーアップシステム、独創的な面構成、美しいグラフィック、透き通る様なサウンド……



あまりにも偉大だった初代『グラディウス』。

面毎に場面が変わることすら珍しかった当時を考えると正に「圧倒的な力」を持ったゲームである。このゲームの一番凄い所は「この時点でほぼ完成形である」と言えるほどの完成度の高さを誇っていることだ。基本的に以後の『グラディウス』シリーズはこの初代から大きく外れることはない（言葉悪く言えば「マイナーチェンジ」の域を出ていない）のがその証拠である。

'88年、衝撃的なデビューを飾ったのが『グラディウスⅡ』。当時のAOUショーでは隠し玉として登場し、コナミブース内がパニックに陥った伝説を残しているこのゲームは、『グラディウス』の中でも一番ファンが多いものと思われる。先にも述べた様に、基本的にはマイナーチェンジなのだが、只でさえ完成度の高い初代『グラディウス』を更に高めた完成度は見事であると言えよう。絶妙なパワーアップ装備を備えた4つの自機、様式美と機能美を兼ね揃えた究極の面構成を軸とした「横スクロールSTGの決定版」である。

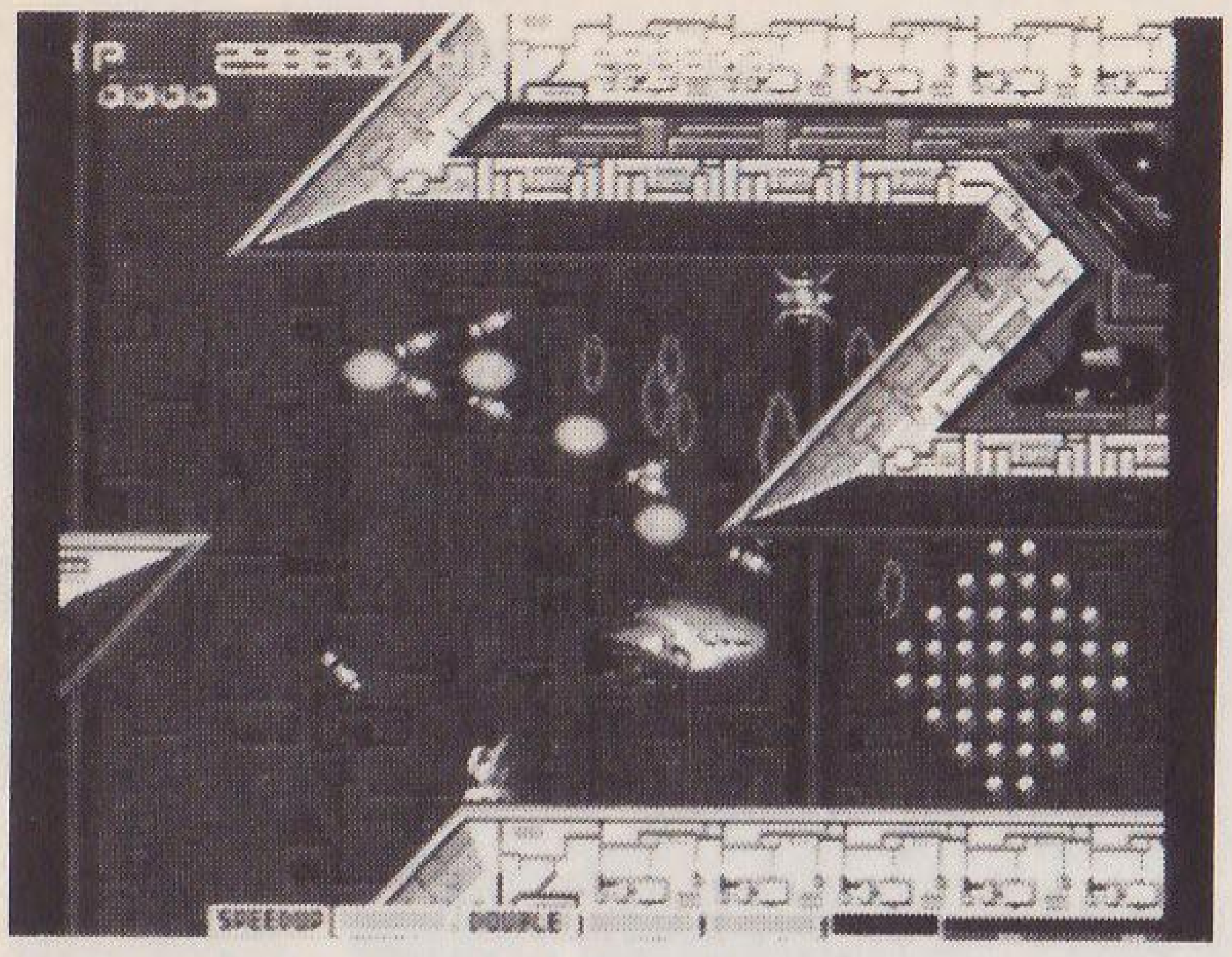
しかし、この『グラディウスⅡ』の完成度が後となって『グラディウスⅢ』に跳ね返ってきた、と言うのは言い過ぎだろうか。'89年に登場した『グラディウスⅢ』は残念ながらお世辞にも傑作とは言いがたい出来で登場してしまった。ここでこの作品の欠点を連ねても

忍びないが……ただ、一言だけ言うとするならば「『グラディウスⅡ』の影は巨大すぎた」ということであろうか。

『グラディウスⅣ』の致命的な問題点とは

それから10年、時代が変わり、STGというジャンル、いやアーケードゲーム自体が斜陽を迎えつつある今日、復活した伝説『グラディウスⅣ』は……残念ながらその伝説の輝きを失っていた。

致命的な問題点が2点ある。まず一つに「あまりに『グラⅡ』に似た展開である」という点。これは「偉大なる前作」を超えようと過剰なまでにアイデアを詰め込みすぎた『グラⅢ』の反動か、もしくは『グラⅡ』を模倣するのが精一杯だった『グラⅣ』スタッフの力量の問題なのか……とにかく展開はもとより「『グラⅡ』そのまま」の部分があまりに大きく、『グラディウス』で大きな魅力であった「次に何を見せてくれるのだろうか？」という期待感を見事なまでに削いでいる。



続編として成功を収めた『グラⅡ』。

もう1点はゲームバランス。『グラディウス』といえば学習効果が攻略のカギ（所謂『覚えゲー』）なのだが、今回はそれに加えてアドリブ要素が多い。これは過去のシリーズと比べて自機（ヒット）が小さくなってしまったことに起因している。本来『グラディウス』は自機（ヒット）が大きい為、小さな操作ミスが死を招く……すなわちアドリブが許されない、如何に安定したパターンを構築するか……これが『グラディウス』のゲーム性である。ところが今回ヒットが小さくなってしまったが故、操作ミスが死に直結しないことが多い（偶然でボス系のレーザー攻撃が避けられることもある程）。しかし、これはこれで今風の味付けとも言えるし、そのヒットの小ささも相俟って「復活しやすい＝復活の楽しさ」を提供している等の優れた点も持っている。だがこれが起因となって結果的に裏目に出てしまったのだ。



そして『グラⅣ』。グラフィック等は画期的なのだが……。

そもそも昔のアーケードと違い、今のアーケードはあまりにゲームのサイクル（寿命・インカム推移）が違いすぎる。ところが『グラⅣ』は「復活」の名の元に昔の仕様・無限周回をデフォルトとしている上、上記の自機ヒットにより今までの『グラディウス』のゲーム性ならば長時間遊ばれる可能性が極めて高い。それ故に『グラⅣ』は安定プレイを否定したアドリブ要素の強いゲームとなっているのだ。しかしこれは非常に「『グラディウス』らしくない」バランス……フルパワーでも死ねるアドリブ性の為、爽快感・征服感が非常に希薄……ではないだろうか。

だが、今回のグラディウスの「復活」は非常に意味のあるものだと筆者は思う。まずは「復活させよう」というスタッフの意気込みという点、そして皮肉にも「今のアーケード」という「病理」を照らす結果になったという意味で。

PROFILE

円山　忍（まるやま・しのぶ）

STG大好き某社ゲームプログラマー。現在『ギガウイング』待ち。今回、リハビリ用にとSSの『グラⅡ』を引っ張り出したのだが、それの方に夢中になってたのはかなりヒミツである。

関連作品

グラディウス（STG）
メーカー：コナミ／機種：アーケード／
発売年度：'85年

ゲーム性・グラフィック・サウンドなど、あらゆる面で完成度が高い横スクロールSTG。以後の作品に多大な影響を与えた不朽の名作。『グラディウス』が好きでコナミに入社したという開発者も多数存在する。

グラディウスⅣ 復活（STG）　メーカー：コナミ／機種：アーケード／発売日：'99年2月

私にはこの作品の良さを理解する能力がないのです。
映画評論家　淀川長治

今号の駄作

第七弾　セプテントリオン〜Out of the Blue〜

情け無用の編集部員持ち回り企画、火の海で叫べよ第七回！

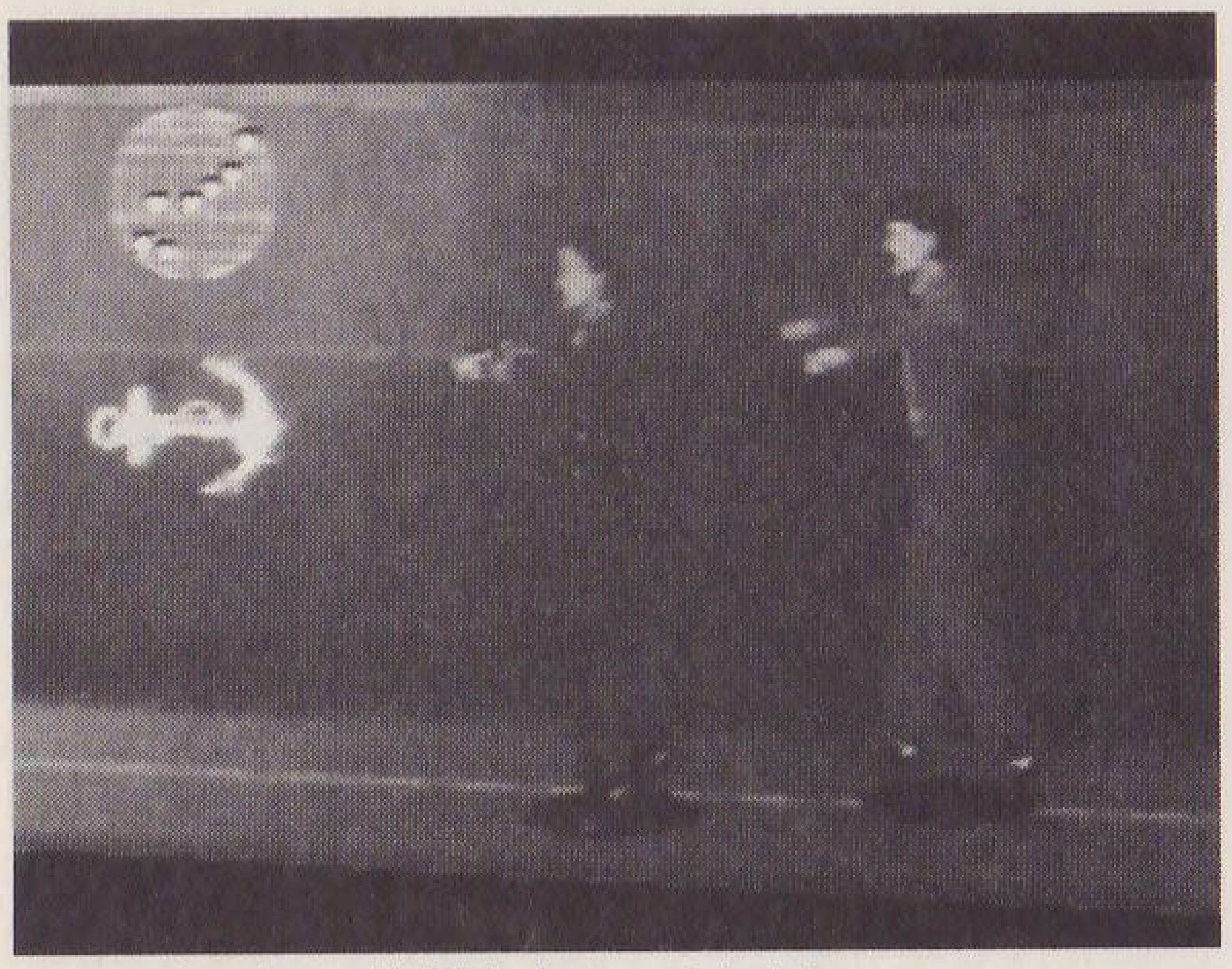
たとえば両親はすでになく、身内といえば病弱な義理の妹だけ、自分が生きていくには彼女は非常な重荷で、とうの昔に厭気がさしているのだが、そんなことを口にするわけにもいかず、さりとてその気持ちを隠し通すこともできず、最近彼女も薄々感づいているようで、時に悲しげな、時にすがるような目を自分にむけてくる。それを振り切るように部屋のドアを閉め、自分の境遇を呪いながら闇雲に船内を歩き回っていたところ、なんと！　乗りあわせていた豪華客船がタイタニック号のように転覆してしまった！　さぁ、あなたはどうする？

というヘビーな難問をいきなり突きつけられ、SFCの回転機能をフル活用してグルグル回りまくる迷路のごとき船内を、死に瀕した虫けらさながらに這いずりまわり、傷ついた者、絶望した者、まだ幼い者、そして自分の妹をひきつれて、遥か彼方の光明をめざす……そんな感動的なゲームがかつてあった。

『セプテントリオン』。ヒューマンが送りだした、パニックものアクションゲームの傑作である。ゲーム画面は船内を横から透かし見た平べったいもので、おせじにもリアルとは言い難かったが、そこには生きていたってロクなことがないだろう己の人生をなおも信じ、生き延びようとする人々のリアルな生があった。

それに引きかえ一体なんなんでしょうか、こいつらのやる気のなさは。PSで発売された続編『セプテントリオン〜Out of the Blue〜』。ポリゴンで描かれた登場人物たちはおそろしく動きが緩慢で、沈みゆく船から命がけで脱出するゲームだというのに覇気とか気概とかってものがまったくありません。流れこんできた海水に呑まれると、動きはいっそう鈍重に。頭まで漬かった水の中、悠然と歩を進めていくその姿には、初手から諦念すら感じられます。

更に異様なのは、ゲーム中後ろにひきつれていく他の乗客たちと主人公の動きが見せる妙なシンクロ。みんなで水を掻いてるところはやる気のないムカデ競争のよう、まだ浸水していない場所で船がはげしく揺れると木を薙ぎ倒したように一斉にブッ倒れる。傾斜がキツくなった際には四つん這いになるのですが、全員、前にいる奴のケツめどに顔を埋めながらモガモガやってる様は、明らかに脳のない人間たちのものです。かと思うと、急にひきつけを起こしたみたく勝手にジャンプする奴とかいて、こんなダメ人間どもは一刻も早く溺死して海の藻屑になってほしいという気すらしてきます。


ゲームそのものが転覆しちゃってますね。

他にも、単なるポリゴン割れだと思っていた画面隅のドットが実は重要アイテムだったり、廊下に突如落とし穴があいていて落っこったまま永遠に出られなくなったり、ちょうど『ミシシッピー殺人事件』のポリゴン版みたいな感じでしょうか。前作に泥を塗った、というよりは、そんなもの金輪際なかったことにしてしまった、なんともミザリーなソフトです。

（編集部　小野塚）

セプテントリオン〜Out of the Blue〜（A・AVG）　メーカー：ヒューマン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'99年3月11日

ついに解禁!!

悪趣味ゲーム紀行

がっぷ獅子丸・著



業界のB-52爆撃機・がっぷ獅子丸先生が送る一触即発の核弾頭!
本誌で絶大な人気を誇る「悪趣味ゲーム紀行」がついに単行本として、あなたのお手元に! 書き下ろしの他、がっぷちゃんと獅子丸先生のマンガもたくさん載ってます! 「悪趣味ゲーム」の魅力がギュッと濃縮されたこの一冊、はっきり言って一般大多数の方にはまったく

オススメできません!

◆はらはらエッセイ「懺悔の話」
◆がっぷちゃんと獅子丸先生マンガ
◆対談イワタカヅト×がっぷ獅子丸　ほか

絶賛発売中!!　B6判／180ページ／1200円（税別）

すごい エロゲー烈伝!

南敏久・著



ああ、我がモニターの中を通り過ぎていった2次元ギャルたちよ……。
本誌で好評(?)連載中の「エロの星の名のもとに」が一冊の本になりました。連載をもとに大幅加筆、書き下ろしも多数! 南氏の濃ォ～い世界をたっぷりとお届けします。

エロゲーメーカー突撃インタビュー／同人ソフト探索／『亜紀子』『美穂』『美奈子』……栄光の名前シリーズを読み解く ほか

絶賛発売中!!　A5判／116ページ／980円（税別）

投稿ゲーム批評

読者あっての本ですから2



多数のご投稿、ありがとうございました。『読者あっての本ですから』第2弾、遂に発売です。ゲームユーザーの生の熱い叫びを聞け!

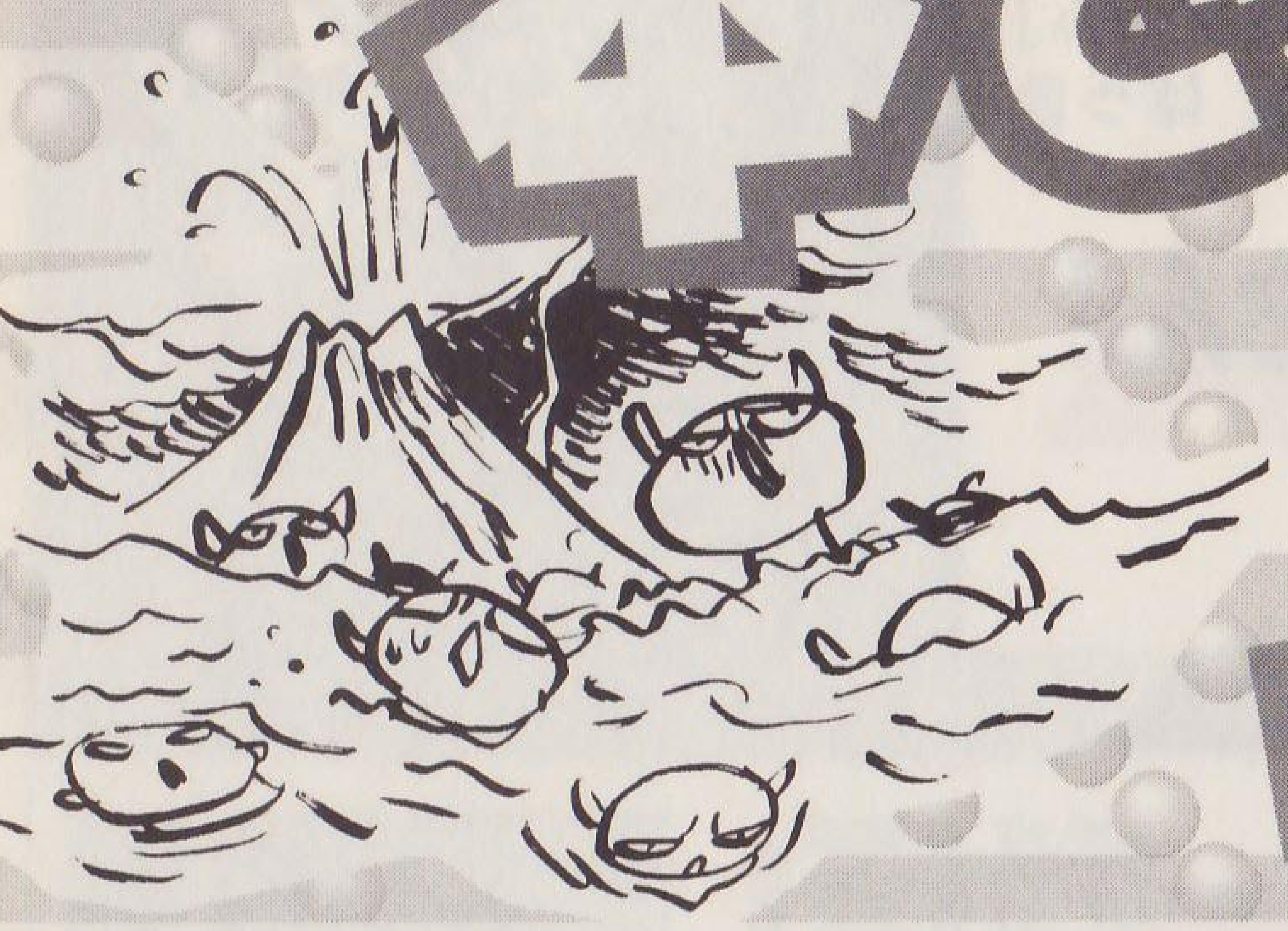
ぼくの! わたしの! 勝手にベスト10／ゲーム批評読者、生の声／ゲームとわたくし／読者ニヨル批評ノページスペシャル　ほか

絶賛発売中!!　A5判／100ページ／750円（税別）

未曾有の読者コーナー

読者あっての本ですから

〜愛をとりもどせ!!〜



日本沈没編

出会いがあれば別れがある。そんな卯月の読者コーナー

○リテ・ラトバリタ・ウルス・アリアロス・バル・ネトリール！ 読者コーナーです。私の最近の趣味は古いFCソフト収集。『バイオ戦士ダン』『マッハライダー』『デビルワールド』『新人類』『東海道五十三次』以上すべて190円オールで買いました。バイキング松井です。

◎アシスタントの並河です。最近はゲーセンで『DDR』に興じる毎日です。早く『ドラムマニア』で遊んでみたいです。

○松井、並河のダンゴ三兄弟でお送りする読者コーナー、今回も沢山のお便りが届きましたので、さっそくスタートしましょう。

おいおい一人足りないよ。

★ものすごくくだらないアンケートをとって特集2にするというのはどうでしょうか。「抱かれたいゲームクリエイター」（男子読者はどうするんだよ）とか。「ドキッ！ ゲームクリエイターだらけの水泳大会」が行われた場合、いわゆるオッパイポロリ系に相当するのは誰か、とか神をも恐れぬ設問を。

いや単に、この妄想を強引に頭の中で推し進めているうちに切なくも空しい気分になったので、編集部にもこの感じを飛び火させたくなっただけです。すいません。私は疲れてるんでしょうか？

（香川県　笙田魚介）

◎せっかくだから読者の皆様にも飛び火させました。ごめんなさい。

（並河）

○疲れてるんじゃないよ、憑かれ



（福井県　ねこすけ）

○「ベロニカ」と聞くと「トロイカ」を連想しますな。（松井）

読者の忍び足 彼岸花
2000年春に大学合格するまでゲームは遊ばない、買わないことに決めた。その時のために、欲しいソフトを書き並べていったら、優に50本は超えた。（山口県　犬びたし）

ジャイアント馬場追悼企画

16文よ永遠なれ

平成11年1月31日に逝去なされたジャイアント馬場さん。その死を惜しむゲーム批評読者からの声を集めてみた。

★ゲーム批評に、ではなくマイクロデザイン出版局への希望。ジャイアント馬場が死んじゃいました。うぇ～ん。そこで世界の馬場の栄光をムダにしないために「プロレス批評」（「格闘技批評」でもいい）を創刊して欲しいと真面目に思うのだった。（青森県　中村光彦）

★『全日本プロレス Featuring Vartua』（SS）のインチキくさい馬場社長の強さが印象的でした。亡くなられて残念。（滋賀県　ヤマネ薬局）

★小さい頃、デパートのゲームコーナーで『アッポー』をよく遊んでました。馬場がモデルの「バブー」がすごく好きでした。亡くなられてとても残念です。（神奈川県　ミチル）

★馬場社長が亡くなられました。発売以来ずっと『全日本プロレス Featuring Vartua』をプレイし続けています。ゲームの中の馬場さんは、強いです。私のエディットレスラーと闘う馬場さんを見ていたら、涙が出てきました。慎んでご冥福をお祈りします。（佐賀県　TCS）



○東洋の巨人、ジャイアント馬場の死は、ゲーム批評読者にも衝撃的だったようです。「生涯現役」を貫き通した馬場の生き様にリスペクト。（松井）

◎馬場さんに関しては「年刊ゲーム批評'98年上半期」にて、編集部一のプロレス好きである古庄さんが熱い思いを語っていますので、そちらも是非ご覧下さいませ。ご冥福をお祈りします。（並河）

「ゲームセンターあらし」の新シリーズか復刻編を連載して下さい。（千葉県　トリヨロフ）……僕も連載希望。（小野塚）

てるんだよ。（松井）

★25号の表紙、かなり奇怪ですね。なんか暗示しているのですか？（京都府　スパルトイ-K-TAM）

○ああ、強烈に暗示してるさ。ゲーム業界のあんなことやこんなこと。（松井）

◎五×勉じゃないんですから、いい加減なこと言わないで下さいよ。（並河）

○いいじゃないか。大予言はロマンだ。（松井）

※この世に果たしてロマンはあるのか？　人生を彩る愛はあるのか？（加山雄三のブラック・ジャック）

★最近、ゲーセンの客、減りましたねー。やるモンないからでしょーけど……。松井さんはゲーセンで何やってますか？（北海道　清野淳）

○ゲーセンねぇ。最近は対戦格闘ゲームはアレなんで（「年刊ゲーム批評'98年上半期」参照）遊ばない。もっぱら脱衣マージャンの日々。



（長野県　高峰秋良）
◎私も面白かったです。続編希望！（並河）

◎……………（オヤジ？）。（並河）

★僕は昔、彼女を泣かせ、宥めるのが面倒で途中で帰ったことがありましたが、彼女とはそれっきりでした。ちなみに先手を打ったら実に愉快な気分になれるので、山内さんも先手を打って別れた方が良いと思います。（春日部市　コースケ）

◇「良いと思います」じゃないよ！　絶対に別れたりしないって。ちなみに、遠距離恋愛を持続



（横浜市　各務晶）
○ＤＣ版で気楽に遊ぶのがよろしいかと。（松井）

『サウンドファンタジー』やりたいです！　任天堂!!　ニンテンドウパワーで出してくれぇー！（東京都　おひつぢ座）

デコゲー特集やって下さい！ で、デコに『デコミュージアム』とか出すように言ってやって下さい！ 『グレートラグタイムショー』ならピンでも買います！（群馬県　ないよ）

……『魔境戦士』と『ミッドナイトレジスタンス』のループレバーゲームセットが欲しいぞ。（松井）



（山形県　シイナツトム）
◎戦車が出てくるところで挫折。アクションは苦手です。（並河）

させるコツは「何事にもマメであること」だね。（ヤマウチ社長）

■さすが愛の戦士。やるなぁ。よぉし、僕もやるぞ！（小野塚）

○何やる気だしてんだよ。（松井）

★私がいつも利用している近所のスーパーは、ワゴンセールが魅力。TV放映の終わったアニメキャラの子供用下着や、大量に仕入れたものの売れ残った商品が破格の値段で売られています。その中に、なんとセガサターンのソフトが！ タイトル・メーカー問わずどれも380円！ 涙をさそう光景でした。（愛知県　所真理子）

○なにー380円となー！ セガサターンソフト収集家としては聞き捨てならん！ 場所はどこ？ 教えてくれ！ 今すぐ出張だ！（松井）

◎自腹で行って下さい。（並河）

★ゲーム屋の店員さんが、ゲームのこと全然知らないと腹が立つけど、こっちをまるでゲーム知らない客みたいに「これは○○のソフトですけど、大丈夫ですか？」なんて言われると、それはそれでムカつく。（新潟県　宿許はるか）

○まあまあ。SS版の『ロボ・ピット』が欲しかったのにウッカリPS版をレジに持っていった時など、店員さんが確認することで間違いに気づくかもしれないじゃないですか。えっ、どっちでも変わらないだろ、って？ バカモン『ロボ・ピット』はSS版とPS版



（千葉県　レペゼン千葉）
◎どんなシステムなのでしょうか？（並河）

女性ゲーマー救国戦線会議

女性ゲーマーの憩いの広場 素敵な出会いがあるかもね

◎ここは女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナーです。担当は並河でお送りいたします。

★タッキーがドリキャスのCMに出たんだから、「ジャニーズJr育てゲー」出してくれないかな。で、隠れキャラにKinKi Kids（本命）なんかいたりしたら最高なんだけどなぁ。そしたら絶対ドリキャス買うのに。（新潟県　しらぶ）

◎滝沢君と湯川専務がCMに出なくなって以来、ドリキャスが世間一般の話題にのぼることが少なくなったような気がするんですけど……。発売前後の盛り上がりをもう一度見たいですね。（並河）

○「ジャニーズJr育てゲー」ねぇ。育て方が悪いと不良になって、タバコ吸ってるところをフォーカスされてゲームオーバー、とか？（松井）

◎…………（無視）。（並河）

★『牧場物語2』が可愛いぞ！ ギャルゲー好きな貴女は、かわいい嫁さんゲットに燃えよう。やおい好きな貴女は、男同士の友情を深めまくろう。キャラがちっちゃくてかわいいから、ショタ好きな貴女にもバッチリだ（含む私）！ いや本当、楽しいんだってば。（新潟県　島崎さとし）

◎普通だったら『FFⅧ』とか『サイキックフォース2012』とかの美形キャラを薦めるお便りが来るのでしょうが、『牧場物語2』とかを薦めるお便りが来るあたりにゲーム批評の「業」を感じたのですが、どうでしょうか。とりあえず遊んでみます。（並河）

★このトシでキッチンゲーマーなのが恥ずかしくて、世間には内緒にしてきましたが、近所のオクサマがパチンコでひと月に40万円スッたということが発覚。なーんか

『さんまの名探偵』、PSに移植してくれませんかねぇ、マジで。昔のキャラゲーにしてはデキが良いほうだったから。（岩手県　川畑貴宏）

で大きく違うんじゃあ！　具体的に言えば（以下、『ロボ・ピット』のSS版とPS版との違いについて延々と説明する）だぜ。（松井）

◎気が済みましたか？（並河）

★「すごいエロゲー烈伝！」を読んでて思ったんですけど、自身を「変態」と公言（しているように思える）できるみなさんはスゴイと思います。私の小さすぎる勇気では無理です。

（沖縄県　幼年期の終り）

○あの本が出て以来、読者から変態扱いされているんだけど。（松井←変態）

◆これもみんな担当の小野塚君のせいだ！（古庄←変態）



ゲーム批評の変態四人衆。奴らが動けば地球が揺れる。

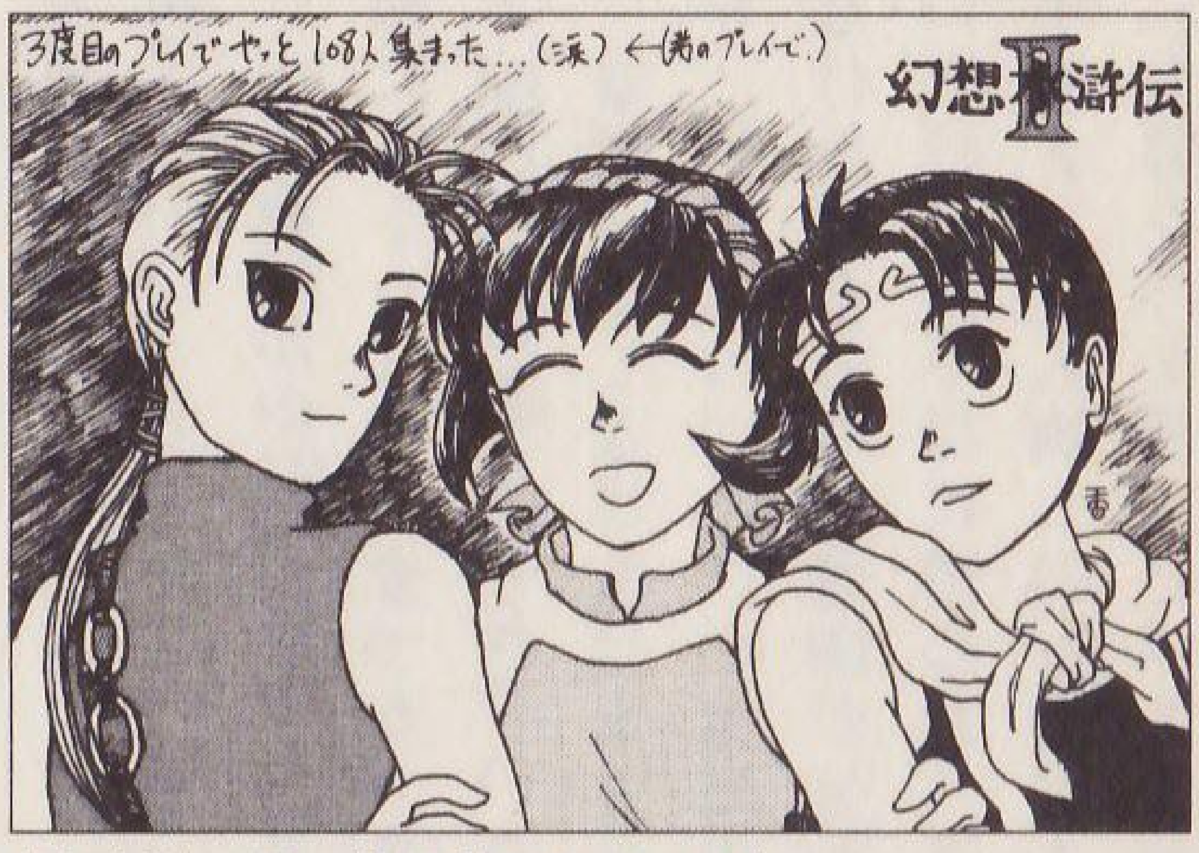
欄外にアンケート結果やコラム等書いてあると、なんか「かたじけない」気分になる。（神奈川県　第2代世界チャンピョン）……今も「かたじけない」気分になってますか？（並河）

◇そうだそうだ！（ヤマウチ社長←変態）

■申し訳ございません～（関根勤による『HOTEL』の高島政伸のモノマネで）。（小野塚←変態）

○……というわけで今回の読者コーナーも終了だ。じゃ、後は頼んだぞ。涙くんサヨナラ、サヨナラ涙くん！（松井）

◎というわけで、今回の読者コーナーにて松井さんが引退。次回から私一人で担当することになりました。読者の皆様のお便りが頼りですので、ご応募お待ちしております。ではまた次回、読者コーナーでお逢いしましょう。（並河）



（東京都　反・某四角のカオルノ）
○ハイランド王国は君の瞳の中に。（松井）

最近面白かったゲームソフト

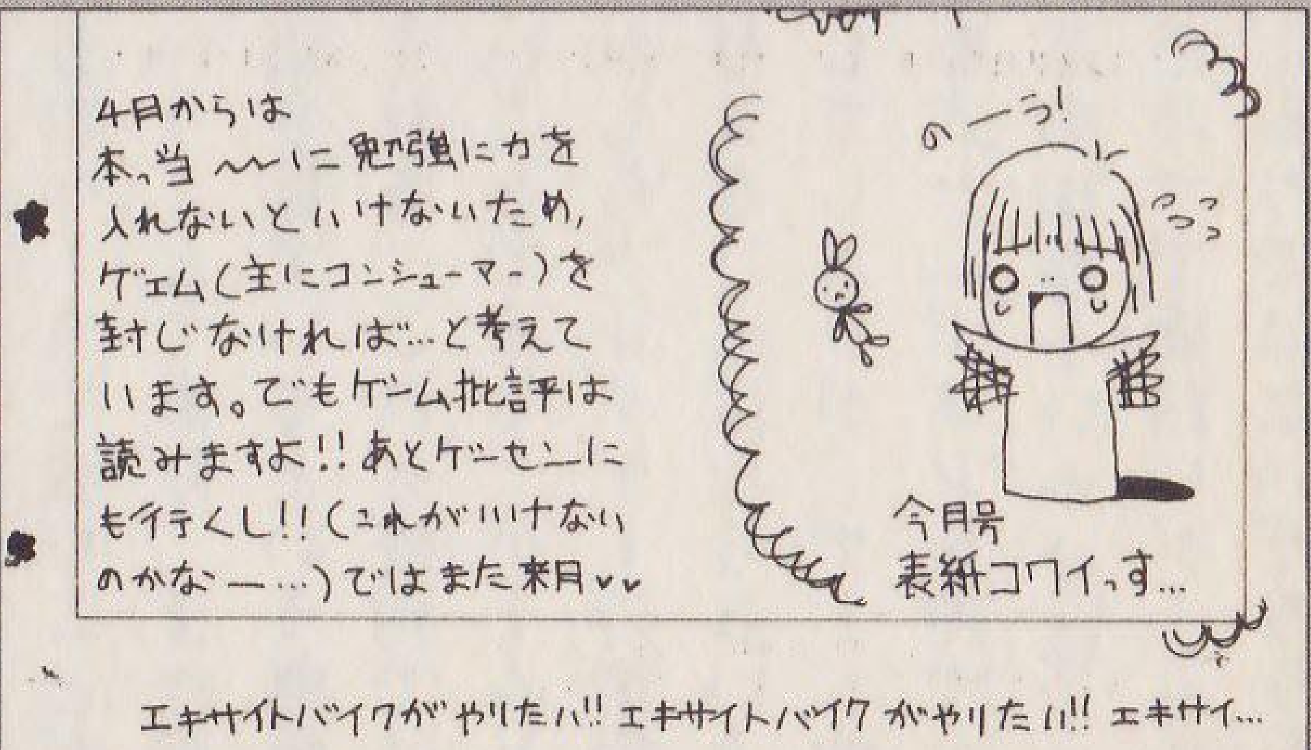
—25号アンケートより—

順位		ソフト名	ハード
1	→	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	↑	街	PS/SS
3	NEW	ファイナルファンタジーVIII	PS
4	↑	幻想水滸伝II	PS
5	NEW	ソニックアドベンチャー	DC
6	NEW	セガラリー2	DC
7	↓	ドラゴンクエストモンスターズ	GB
8	↑	東京魔人学園剣風帖	PS
9	NEW	アーマード・コア マスター オブ アリーナ	PS
10	↑	ビートマニア	AC/PS
11	↑	どきどきポヤッチオ	PS
12	NEW	久遠の絆	PS
13	↓	ポポローグ	PS
14	NEW	I.Qファイナル	PS
15	↓	R4 -RIDGE RACER TYPE4-	PS

ゲームにのめり込んでいる自分が健全で経済的に思えてきました。こうなったら生涯現役宣言しちゃえ、とちょっぴりウキウキ気分の春。

（栃木県　LUNA）

◎生涯現役宣言、素晴らしいですね。私も「きんさんぎんさん」ぐらいの歳になってもゲームしたいと思う今日この頃。ご老人向けゲームの登場が切望されます。「お達者くらぶ」とかでゲームが紹介されるようになれば良いですね。（並河）



（岐阜県　光速麦茶）
○私もなんだか「エキサイトバイク」が遊びたくなりましたよ。（並河）

人それぞれ進む道は違う。運命なんてない。道は自分で切り開く。俺は闘う、進むために。次号、楽しみにしてます。（北海道　G）

論　読者ニヨル批評ノページ

読者だから見えることもあるし、読者にしか見えないこともある。だから「読者ニヨル批評」なのです。今回も、読者の新鮮な視点による批評がいっぱいです。

第二十五回



今月の選者・松平しの

いかがお過ごしですか？　２カ月に一度の読者の批評コーナー、今回はリニューアル準備版です。何故準備版かって？　それは後でのお楽しみ。今回は字数が少ないんで、さくさく行きますか。

「見ているだけのゲーム」を作ってほしい
〜『街〜運命の交差点を〜』を叩き台にして

もし「スタートボタンを押して、あとはずっと画面を見ているだけ」というゲームがあったとしたら、それは面白いだろうか。例えば、映画はまさしく「見ているだけ」で面白いではないか。

『街』をプレイしていて、こんなことを考えた。それは、『街』がそういうゲームだったからである。よくザッピングがどうとか複雑に影響しあう8人の物語がいいとか言われるが、私が『街』の中で面白いと思ったのは、桂馬が暗号を解読するシーンであり、七曜会の秘密が暴かれるシーンなのである。それらのシーンは、プレイヤーの選択はほとんど影響を与えず、ただボタンを押して文章を送り、映し出される実写を見ているだけというシーンなのである。

それが面白かった。

逆に、「バッドエンド」や「つづく」で物語が中断されたときは、非常にストレスがたまった。せっかく面白い物語を読んでいたのに、なぜ中断しなければならないのか。特に「つづく」の方は中断しなければならない理由が分からないだけに理不尽に感じた。また理不尽さは「人物Aの行動が人物Bに影響を与える」という部分でも見受けられる。バッドエンドになったはずの人物が登場している場面は随所に見られるし、変化するはずのないものが変化する（爆弾解体に失敗すると爆発するが、解体に成功するとその爆弾がニセモノであることが判明する、など）といった矛盾も見られる。確かに綿密な部分もあるが、全体としては穴が目立つと言っていいだろう。この様な中にある「バットエンド」や「つづく」は、ただの障害物でしかなく、物語を読む上で面白さが増す要素ではない。

それでも『街』は面白かった。

ここで最初の命題に戻る。ただ見ているだけのゲームが面白いのか。面白さはともかく、ただ見ているだけならば、ゲームという形態をとる必要はないとも思える。

しかし、よく考えてみれば、『街』の文章量は映画ではありえないし、実写量は小説ではありえない。そう考えるとこれもゲーム独自の表現形式といえるのではないだろうか。さらに、『街』では「ボタンを押して文章を進める」という操作が常に加わる。これは常に自分のペースで読むことができるということであり、また積極的に物語を見ているという感覚を与えてくれる。これも映画ではありえないことである。ゲームというと何かしらプレイヤーの選択が影響を与えなければならないような気がしてしまうが、ゲーム独自の表現形式と「ボタンを押す」ことによる参加感をいかせば、「見ているだけ」で面白いゲームも十分ありえるのではないだろうか。それが

[街（サウンドノベル）]　メーカー：チュンソフト／機種：セガサターン／価格：¥5,800／発売日：'98年1月22日

「ゲーム」と呼べるかどうかなんて、その後ろの小さな問題に過ぎない。

（埼玉県　若松朋久）



ゲームに関する新たな視点の提言

ゲームの面白さとはいったいどこから来るのでしょうか？　「ゲーム性」という言葉もありますが、まだまだ曖昧な定義しかされていないですよね。そんなことを考えさせられました。

『レイクライシス』～物足りないながらも未来を感じさせるSTG

　レイシリーズ最新作の『レイクライシス』は、前作『レイストーム』からの改良も感じられるが、のめり込むほど魅力のある作品ではなかった。まずパッと画面を見て感じることは前作と比べて画面が暗く、地味になったことだろう。肝心のステージ構成もビル群や宇宙戦艦等、前作と似通った部分が多く新鮮味がない。戦いの舞台を電脳空間に移しても、それを感じさせるのはステージの継ぎ目くらいでは正直物足りない。タイトーシューティングの魅力の一つは、神秘的だとさえ感じる光景が盛り込まれた世界観なのだからタイトーならではの電脳空間を見せて欲しかった。

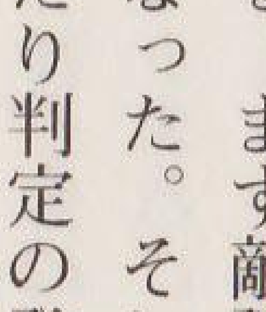
　次にシステム面、侵食率とGPAであるがどちらもゲーム的な面白さにはつながっていない。画面右上で上昇を続けるパーセンテージが侵食率である。敵を倒すと減少し数値が低いほどゲーム中の難易度が上がる。シューティングゲームにおけるランクを画面上で数値化したものと言える。しかし、ザコ敵一匹にいたるまで出現パターンを暗記し高得点を目指すスコアラーでもない限り、このシステムは無用の長物ではないか。敵を倒さず100％まで侵食率を上げるとラスボスに直行するといった要素もあるが、それは一種のオマケ的な楽しみに過ぎないだろう。

　一方、プレイヤーのコードを登録しプレイ内容に応じゲームが変化する、といった触れ込みで登場したGPAだが、何ということはない、4つの面の並ぶ順番が違う以外に大差ない全42種類のマップがランダムで選ばれるだけなのだ。条件を満たせばマップセレクトや隠し機体が出現するなどの変化はあるものの、それらはすべて隠しコマンドを入力すれば代用できてしまう。ユーザーに対する配慮とは思うが、GPAとはプレイヤーがデータを育て個性を反映できるものではなく、一般的な隠し要素と全く変わらないものだと自ら証明してしまっている。

　このように新システムが新たな面白さを生み出すことに『レイクライシス』は失敗しているのだが、メインのシューティング部分は前作の改良が生きている。まず敵弾の加速がゆるやかになった。そして何より瞬間的に当たり判定の発生するレーザー攻撃等の前兆が強調され危険を察知しやすくなった。パターンを熟知しなければ即死してしまう攻撃が多すぎた前作の反省がしっかりなされている。ただ残念なのは点数によるエクステンドがないことを引き継いでいる点だ。高得点獲得によるメリットが無いのは難易度の上昇だけでなく、シューティングの醍醐味であるスコア稼ぎを楽しむ余裕まで奪ってしまう。もう少しプレイヤーに対して懐の広さを見せるべきだろう。

　『レイクライシス』では残念ながらプレイヤーの手で世界を変える楽しみは無かった。しかし、その理想が達成されれば、他人がプレイしている自分が見たこともないステージに胸を躍らせ、自分だけが戦えるボスキャラに愛着を感じるといった新たな面白さを体験できるだろう。シューティングの新たな可能性の芽が成長していくことを願っている。

（千葉県　奇怪な機会）



出来れば明るい未来がやってきて欲しいジャンルですが……。

　STGというジャンルは、今非常に厳しい状況に置かれていると思います。それが終わりの兆候か、暗中を模索している最中なのか……。もう少し経ってみないと分からないのでしょう。

　次のページから新企画・ライター道場（仮）の始まり！　我々を待ち受ける驚愕の事実とは!?

[レイクライシス（STG）]　メーカー：タイトー／機種：AC／発売日：'98年

ライター道場（仮）行動開始

前回、告知していた新企画・ライター道場（仮）がいよいよ動き始めた。ちょろっと書いただけなのに、反響・投稿を寄せて下さった皆様、どうもありがとう。基本コンセプトとしては、読者からテーマ別に投稿を募集し、面白い人には本誌レビュアーになってもらおうという企画です。

ここで、正式決定したルールを説明します。まず、編集部で毎回テーマを設定。応募者は、そのテーマに沿って文章を投稿する。それを編集部で審査し、面白かったりいいところがある原稿を掲載させてもらう。3回掲載された人には、1回本誌のゲームソフト批評コーナーでソフトレビューを書いて頂き、評判が良ければレギュラーでお願いするというもの。掲載するに足る原稿がなければ何も載せないこともあるし、同一人物から同時に何通か来てどの出来も良かった場合、一気に掲載することもありという、臨機応変なルール。

今回のテーマは「埋もれてしまった思い出の佳作」です。

思い出の佳作『TZR・・・』

このソフトは俺が学生の頃、友人の家で一度出合っただけなので記憶は曖昧でタイトルすら思い出せない、ただ友人宅にて限られた時間の中で夢中になって遊んでいた思い出のみが残っている。その友人は当時、MSXパソコンを持っていて、いつもなら『グラディウス』や『沙羅曼蛇』といったコナミのシューティングで盛り上がるところを友人がニヤニヤしながら1本のROMカートリッジを差し出してくる。「これ、すごいぜ。最悪のクソゲー」。

そう言いながらカートリッジを本体に差し込み電源を入れる、タイトルには「TZR」の文字。TZRといえば俺たちが当時、憧れていたヤマハの250ccレーサーレプリカ・バイクだ。その名前を見て俺の心は高揚したが、次の瞬間それは失望に変わった。友人がSPACEキーを押しゲームを始める、画面手前にバイクのメーター周りらしいものが見える、しかし表示されるドットがやたらにでかく、しかも単色、タコメーターの針の動きでかろうじてバイクのメーター周りだと分かる。3D視点のレースゲームだが、景色は何も無い。抜きさって行く他のバイクも大きく粗いドット表示に単色なので、何だか分からない異様な物体に見える。この画面はそう、ファミコンよりも前に発売されていたエポック社のカセットビジョン並み、とにかく酷い。友人が雑誌MSXマガジンを開く、そのページにはこの酷いゲームのレビューが載っていた。評価☆一つ。これ以上ない最低の点数。このソフト、まさか買ったのかと尋ねると同じMSXユーザーから借りたらしい。そいつはTZRに騙されたと憤っていたとか。そりゃこれじゃ怒るよな、哀れみつつ、このクソゲーを俺もプレイさせてもらう。

画面は実際のバイクと同じように、左にバンクすれば視点も左に傾いてゆく。6速ミッションもついており、中央のタコメーターの針の振れを見ながらシフトチェンジを繰り返す。そのとき気づいたのだが、回転数を考えてシフトアップするタイミングがある。最近のシミュレーター系レースゲームでは当たり前のことだが、当時このようにパワーバンドを再現しようとしたレースゲームはなかったように思う。

気づくと俺はこのゲームに熱中していた。憧れていたTZRに本当にライディングしサーキットを駆け抜けて行く、そんな錯覚を感じながら、何度もプレイを続ける。

「お前いつまでこんなクソゲーで遊んでんだ」友人がぼやく。

「いや、これ結構面白いよ」俺が言葉を返す。

「は？」友人は目を丸く開き、そして笑い転げる。「お前変だ、おかしい、やっぱりどこかずれてる」。

ムッとしながらも、俺はこのクソゲーを遊び続けた。

（北海道　カムイ）

[TZRグランプリライダー（RCG）]　メーカー：アスキー／機種：MSX
[アムノーク（ACG）]　メーカー：アスキー／機種：FM-77AV

どちらかというと「思い出」の方にかけた文章。厳密に言うと批評からはずれるのかもしれないけれども、独特のリズム感と雰囲気、何よりも個性があるのが面白いということで採用してみました。方向性はこれでいいと思うので、幅を広げつつ邁進してみて下さい。

『アムノーク』〜新たなるオリジナルスポーツの現出

突然恐縮だが、本誌vol.17をお持ちの方は、その64ページを開いてみて欲しい。「クリエイターの原体験」、蘭部博之氏の回である。

ここに名前が登場している、パソコンFM-77AV用ゲーム『アムノーク』。

氏が自身の最高傑作と謳っていながら、記事中では紹介されなかったこの1本。一体どんなゲームなのか、気になった人がいたのではないだろうか。

「埋もれてしまった思い出の佳作」として私が取り上げたいのは、この『アムノーク』である。このゲーム、ジャンルはスポーツアクション、となるだろうか。ただし、既存のスポーツのゲーム化ではない。

『アムノーク』のポリゴン表現されたゲームフィールドは、壁に囲まれた正方形。そこには4×4列、16本の柱が、緑と赤とに塗り分けられ、並んでいる。

ここに、プレイヤーと敵のマシンが対峙する。マシンは20ポリゴンもあれば描けそうな、現在から見ると簡単なキャラクターだ。

マシンは一方がオフェンスで、他方がディフェンス。オフェンスのマシンはフィールド上を走り柱に接触することで、その柱を自分の色（緑か赤）に塗り替えていく。ディフェンス側はフィールド上を漂う「ボール」を獲得し、それを発射して、逃げるオフェンス側マシンに命中させなくてはならない。ボールが命中すると、2機の役割は逆転。逃げ回っていたマシンが、今度は追う立場になる。

一方が16本すべての柱を自分の色に染めたら、そちらの勝利で試合終了。この試合を、動きにそれぞれ個性のある何種類もの敵マシンとトーナメントで戦い、優勝を目指す。

実際にプレイしていると、攻守の立場によって目的、行動すべてがガラリと変化し、結果、変わらぬ一つのフィールドが主観的にはまったく違う意味を持ってくる。その切り替わりが速い流れの中で起こるので実に小気味良く、また仕掛けの巧みさに驚かされる。

「同じ条件の二者による、指定領域内での、破壊を伴わぬ、しかし厳格な勝負」……『アムノーク』はそのゲーム性すべてが「これはある種のスポーツである」と語っており、しかもそこには、あらゆる点で既存のスポーツと違う、新しいオリジナルスポーツの姿が現出している。蘭部氏がこれを自賛するのも、この「新しいスポーツを創った」という快感があったからではないだろうか。

全体がスマートに過ぎてわかりにくいが、このオリジナリティは強力で、ゲームの根本部分は現在にもそのまま通用するだろう。

このユニークな面白さを、ほとんどの人が体験できないままなのは非常に残念である。何らかの形で復活できないものだろうか。

ちなみに私は今もプレイできる。私のFM-77AVはまだ元気だから。

（埼玉県　横弥真彦）

こちらは練られた文章で『アムノーク』の魅力を語るというもの。非常に分かり易くまとまっていますね。切り口も面白いです。

思うに、どこかがまずい投稿の多くは推敲をほとんどしないまま勢いで出されているので、とりあえず「完成したら声を上げて一度読む」だけでも違ってくると思うのですが。

掲載数カウントは始めますが、今回はまだまだ実験段階のこの企画。感想・投稿をぜひどうぞ。次号のライター道場、テーマは「RPGの本質とは」もしくは「対戦ゲームの美学」ということで、具体的なゲームソフトを1本挙げて書いてみて下さい。もちろんテーマ自由の投稿も募集を続けてます。どちらへの応募か明記してもらえると嬉しいなあと。字数は1200字程度でお願いします。次号は、正式リニューアル予定です。

各コーナーへのお便り、投稿は…〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1MGビル（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部　読者コーナー係まで　次回締切は5月6日（消印有効）です。

『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。**

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

**上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための『ゲーム批評』なのです。**

ゲーム批評編集部

ゲーム批評3月号 プレゼント当選者発表！！

ゲーム批評3月号表紙
テレフォンカード（30名）

宮城県	太田治
山形県	渡部浩
茨城県	鈴木芳朋
群馬県	内田孝幸
埼玉県	村田公幸
埼玉県	横溝真彦
千葉県	松岡まゆみ
千葉県	篠原隆大
千葉県	増田仁之
東京都	野上和広
東京都	上原麻実
東京都	柴田太郎
東京都	室谷貴博
神奈川県	西村太一
神奈川県	西川宏
山梨県	橋本謙一
長野県	藤澤直紀
新潟県	岩崎誠
新潟県	岡崎和夫
石川県	宮本洋一
福井県	垣見保
静岡県	田辺正敏
愛知県	保科正明
愛媛県	松本勝明
京都府	和田卓己
大阪府	浅野一恵
大阪府	村山望
鹿児島県	吉國文治
和歌山県	片桐伸昭
熊本県	出田智美

＊当選品の発送は'99年4月20日までに終了しております。未着の方は編集部まで御連絡下さい。但し、5月末日を過ぎてからのお申し出は無効になりますので御注意下さい。
（担当:並河）

バックナンバーのご案内

Vol.1、2、15、16、22、『ディアブロ アートガイドブック』は現在品切中です。

<Vol.3>'95 4月発行775円（税込）■特集1「次世代機を斬る！」●セガの本気 セガサターン●ソニーの自信 プレイステーションほか■特集2「ゲームスクールの実態」**<Vol.4>'95 7月発行775円（税込）**■特集1「帝王任天堂の悲哀と栄光」●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？■特集2「確信！！シミュレーションゲーム」**<Vol.5>'95 9月発行775円（税込）**■特集1「新世代ゲームの葛藤」●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか ほか■特集2「ゲームの批評とは何か」**<Vol.6>'95 11月発行775円（税込）**■特集1「衝撃、キャラクターゲーム」●魔法騎士レイアース キャラクターゲームにおける新しい道標 ほか■特集2「裏ソフトの『濃密』な生態」**<Vol.7>'96 1月発行775円（税込）**■特集1「RPGの本質とは何か」●ドラゴンクエストVI RPG最高峰の説得力 ほか■特集2「決着!?サターン vs PS」**<Vol.8>'96 3月発行775円（税込）**■特集1「スクウェア幻想の真実」●FFVIIPS参入の衝撃！ ほか■特集2「今が旬の制作者たち」**<Vol.9>'96 5月発行775円（税込）**■特集1「胎動…アドベンチャー」●バイオハザード体験する「恐怖」の可能性 ほか■特集2「ユーザーとメーカー 存在の示すもの」**<Vol.10>'96 7月発行775円（税込）**■特集1「ゲームは誰が作っているのか」●私たちは誰を評価すればいいのか ほか■特集2「徹底！シューティングゲーム」**<Vol.11>' 96 9月発行775円（税込）**■特集1「どこまで出来る!?NINTENDO64」●N64 発売が意味するもの ほか■特集2「デザインするゲームたち」**<Vol.12>'96 11月発行775円（税込）**■特集1「注目メーカー全特集」●カプコン～完璧を目指す華やかな格闘帝国 ほか・クリエイター原体験 横井軍平・特別対談 ナイツスタッフ×本誌編集長**<Vol.13>'97 1月発行775円（税込）**■特集1「今のゲームっておもしろいのかよ」●ゲーム離れが囁かれる現状とは!? ほか・クリエイター原体験 亙重郎・告発！ 美少女ゲーム業界**<Vol.14>'97 4月発行798円（税込）**■特集1「個性派ゲーム大特集」●カッコワルイがカッコイイ時代の到来 ほか・クリエイター原体験 安田朗・特別企画 「業界に広がる波紋」**<Vol.17>'97 11月発行780円（税込）**■特集1「格闘ゲーム、飽きねぇか？」●かげりの見えてきた格闘ゲームブーム ほか・クリエイター原体験 薗部博之**<Vol.18>'98 1月発行780円（税込）**■特集1「ゲーム業界、ここがカッコわるい!?」●ゲーム、メーカー、クリエイター、マスコミのカッコ悪いこと ほか**<Vol.19>'98 3月発行780円（税込）**■特別特集「一冊丸ごと、ソフト批評!!」●ABE a GOGO、グランディア、チョコボの不思議なダンジョン ほか・クリエイター原体験 百田郁夫・検証、ポケモン事件の真相**<Vol.20>'98 5月発行780円（税込）**■特集1「売れるゲーム、売れないゲーム」●『七つ風の島物語』が映し出す業界の歪んだ現実 ほか■特集2「中古ソフト販売は悪か？」**<Vol.21>'98 7月発行780円（税込）**■特集1「それじゃ、ゲームの面白さってなに？」●スクウェアの台頭、任天堂の苦悩 ほか■特集2「今、ゲームマスコミに求められているもの」 新連載「ゲーム業界、明日は知らない。」**<Vol.23>'98 11月発行780円（税込）**■特集1「来るか!?NINTENDO64」●異色組織、マリーガルの目指すもの 他■特集2「通信ゲームってどうなんだ？」 特別企画 大槻ケンヂ「ゲーム歴三年目にして今思う」第二弾 クリエイターの原体験 小松千佐子氏

<Vol.24>'98 12月発行780円（税込）



■特集1
「掟破りのソフト批評スペシャル」
●禁断の発売前ソフト批評、忍者・探偵ゲーム特集 他
■特集2「徹底追求 ゲームと著作権を巡る諸問題」
新連載 岡本吉起の言わしてもらうで
失われた伝説を求めて

<Vol.25>'99 2月発行780円（税込）



■特集1
「こんにちは、ドリームキャスト」
●サードパーティが語るドリームキャストの現状と展望 他
■特集2「音楽ゲームの過去、今、未来」
ゲーム業界トピックス「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』その発売周辺事情を探る」、ゲーム流通、変革の時 他

別巻
- 飯野賢治の本 '96 9月発行764円（税込）
- 読者あっての本ですから '97 4月発行788円（税込）
- RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition- '98 9月発行2520円（税込）
- 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION '98 12月発行1480円（税込）
- 悪趣味ゲーム紀行 '98 12月発行 1260円（税込）
- すごい エロゲー烈伝! '98 12月発行 1029円（税込）
- アニメ批評創刊準備号 '99 1月発行 924円（税込）
- 読者あってのの本ですから2 '99年2月発行 787円（税込）

※現在、バックナンバーの直販は行っておりません。書店のみの取り扱いとなります。御注文の際は右記の注文書に号数・注文数・住所・氏名・電話番号をご記入の上、お近くの書店にお申し込み下さい。（コピー可）

客注扱い	書店（帳合）印	版元：マイクロデザイン出版局 TEL03-3206-1641/FAX03-3551-1208 お名前 ご住所 〒 TEL （ ）

ゲーム批評 Vol.（ ） Vol.3～13 738円、Vol.14 760円、Vol.16～780円（Vol.16～税込み価格です）		各 冊
ゲーム批評総集編（ ）年（ ）半期 96年上半期・下半期 各1437円、97年上半期・下半期、98年上半期 各1400円		各 冊
飯野賢治の本	728円	冊
読者あっての本ですから	750円	冊
RESEARCH ON BIOHAZARD 2 -final edition-	2400円	冊
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム ULTIMATE MISSION	1410円	冊
悪趣味ゲーム紀行	1200円	冊
すごい エロゲー烈伝!	980円	冊
アニメ批評創刊準備号	880円	冊
読者あっての本ですから2	750円	冊

【お詫びと訂正】前号におきまして以下の誤りがございました。読者及び関係者の方々に御迷惑をおかけしたことを深くお詫びすると共に、ここで訂正させていただきます。●p.3：41 ゲームレンタルの可能性（インデックスタイトル）→ ゲームレンタルの可能性 ゲーム流通、改革の時

隔月刊 ゲーム批評 5月号

ゲーム批評Vol.26
第6巻 第7号通巻第40号
1999年5月1日発行
定価780円（税込）

EDITORS' ROOM

編集部から――

なんと今号で編集長を引退することとなりました！ お世話になりました読者及び関係者の皆様、本当にありがとうございました。創刊から携わってきた「ゲーム批評」の現場を離れるのは本当に寂しいことですが、次号からあの●●編集部員が舞い戻り、編集長に就任するということで、新たな「ゲーム批評」の誕生が楽しみです。（斎藤）

我が敬愛するバンド「人間椅子」のニューアルバム『二十世紀葬送曲』最高！ メルダックから発売中、買え！



（バイキング松井）

ほ〜た〜るのひか〜り、まどの……うーん、なんか定番だなあ。というわけで私もゲーム批評とは今号でお別れです。プロレスネタを奥付に書く人間が一人もいなくなってしまうのが心残りです。では今度はアニメ批評でお会いしましょう。ゲーム批評も続けてよろしくね。（古庄）

松本大洋の「ピンポン」をご存じでしょうか。かなりいい感じの卓球マンガなんですけど。対戦ゲーム大好きッ子なら誰でも一度は考えたことがあるでしょう「勝負って何だ？」という問の答えを導くことができるやもです。（ヤマウチ）

この度、異動になりました。という訳で以下私信。『ケイゾク』、初めてまともに見たTVドラマだったのに、何でそんなことになるんだ。以上。アニメ批評も今後ともよろしく。（松平）

長年探し求めていたドラえもんの『ドンジャラ』を町のひなびたオモチャ屋でついに発見。即、購入しました。今は忙しくて無理だけど、早く友達と『アカギ』ごっこをしたいものです。七巡目、ツモ、スネ夫！ とか。（小野塚）

今回、携帯ゲーム機特集の担当者に、ゲームボーイカラーをカツアゲされ、代わりにゲームギアを買わされました。周辺機器も導入して、テレビでも観ようかと思っています。（並河）

次号からアニメ批評に移ることになりました。アニメはまだポリゴンに侵されていません。「セル画」であり続けることで欲求が満たされるのですよ。僕はまだシンデレラさ。（岡田）



編集部ニュース

……というわけでアニメ批評創刊に伴い、斎藤編集長以下4名がアニメ批評編集部に分離独立することになりました。創刊した暁にはアニメ批評をぜひ手にとって読んで下さいませ。そして、新体制で望む新生ゲーム批評もヨロシク！

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集長 斎藤亜弓
デスク 松井 真
編集部 古庄浩二
山内智和
松平しの
小野塚謙太
並河美樹
岡田英健
アートディレクション 石井敏昭
デザイン 金子 健
田中しおり
田中一徳
販売営業 長谷川安次
イラスト さいとーあゆみ
Special Thanks brahman
印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
MGビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208

次号
『隔月刊 ゲーム批評7月号』は
6月3日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（３つまで）

この本を購入した理由（○をつけて下さい）

・毎号買っている　・書店で見て　・友人・知人に聞いて　・その他（　　　　　）

あなたは次世代プレイステーションに何を期待しますか？

あなたがお薦めするコンシューマ以外（アーケード・パソコンなど）のゲームを教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン

POST CARD



1040043

東京都中央区湊2－4－1 MGビル

マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.26アンケート係行

キリトリセン

フリガナ 氏名	P.N.		
	職業	年齢 歳	性別 男・女

〒　住所

本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

最近面白かったゲームソフト名

買いたいと思うゲームソフト名

次回予告で気になる記事は何ですか？

ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

KENZO OKAMOTO'S WORLD

造形家・岡元建三 バイオハザード 2の世界

岡元建三氏が『バイオハザード 2研究読本』のために製作したフィギュアが製品化されることになった。氏のインタビューと共に、発売されるフィギュアを紹介しよう。



リッカー。生物兵器としての凄みの中に、一種の哀れさが漂う。緻密に作りこまれた脳が印象的。リアルさを目指したゲームとは違った岡元氏のオリジナリティが光る。

LICKER

細部に活かされるローテク

——今回『バイオ2』のモンスターたちを造形されたわけですが、プロの造形家の方の目から見て、これらのモンスターたちはどのように映りましたか？

岡元　歴然とした「モンスター」よりも、こういった人型の方が醜くて怖いし嫌悪感を催させやすい、というのは絶対にあると思いますね。僕が個人的にフリークス好きだっていうのもあると思うんですけど、とにかく好きです。

——こういった造形というのは、具体的にどのような製造過程を経て作られるんでしょう？

岡元　造形屋のひとによってまちまちですね。顔からチクチク作りはじめて、そこから全体の大きさを決めちゃうひともいるし。僕の場合はまずアルミ線で大体の骨組みを作って、全体のボリュームなどを量ります。で、アルミホイルで大まかなシルエットを作ってから、スカルピー（粘土）を盛ってゆく。形ができたら、ヒートガンというドライヤーの強力なやつで焼き固め、そののち着色、というのが大まかな流れです。

——よく見ると皮膚にウロコ状のものができたりしていますが、こういった細かい部分はどのように処理するんですか？

岡元　これは書類めくる時なんかに指にはめるゴム・サックの表面をパターンとして使いました。こういうローテクというか日用品の流用というのは、他の部分でもやりましたね。筋肉の細かい筋なんかは普通ヘラでつけていくんですけど、歯ブラシで表面をなぞったり、もっと細かい皺などになるとヘラでは太すぎるので竹串を細かくバラして使ったり。今回はやりませんでしたけど、買ってきた生肉とか生きている蛇とかの上にシリコンじゃーっと流してとった型を使うこともあります。これも一種のローテクですよね（笑）。

頭の中に立体がある

——作品を造られる上で、前もって紙に下書きをなさったりするんですか？

岡元　いや。僕は絵が描けないんで、頭の中で立体完成図を想像しまして、そこに近づけるように造っていきます。

——立体完成図というのは、やはり文字通り「立体」として頭の中にあるんでしょうか。

岡元　はい。絵を見たり、たとえばこういうゲームをやったりしたときに立体で頭の中で浮かぶんです。ちょうど動物園に行って象を見てきたような感じで、体表の具合とかもわかるんで、前もってゴムサックを用意したり。で、頭の中のリッカーやらタイラントやらに、あれこれポーズを組ませて「どのポーズがカッコいいだろう」と考えるんです。こじんまりしちゃうと立体として魅力が薄くなるので、動きがあって、その中の一瞬をとらえたものになればいいなぁと。あと今回は、カプコンさんの方からある程度自由にアレンジしていいと言っていただいたので、わりと自分なりのイメージもくわえさせてもらいました。

——たとえば、タイラントなどはどういったイメージで作られたんですか？

岡元　タイラントはアメコミっぽいイメージです。なんか、アメコミの悪ボスがとる典型的なスタイルをしているなぁと思ったんで、思いきりそういう風に造ってみました。あと、リッカーなどは奇形ですよね。素体としての

（異形の者）に憧れていたのかもしれない。



G-Ⅳ

G第4形態。グロテスクな目玉や肉の隆起が圧倒的な存在感を感じさせる。



岡元建三　おかもと・けんぞう

1967年生まれ。大阪府出身。高校中退後、東京へ上京、レインボー造形企画(株)へ入社する。「仮面ライダー」シリーズや「戦隊」シリーズなど特撮番組の造形物制作にたずさわり、1988年フリーの造形家として活動を開始。代表作に映画『ゼイラム』『学校の怪談』、『ジュマンジ』広告用ポスターや『女神異聞録ペルソナ』『ABE a GOGO』TVCM、東京12chドラマ『真・女神転生デビルサマナー』などがある。



G幼体。実際のデザインと比べ、体の左右の対比がより強調されている。

タイラント全身。デフォルメされた大きな腕でバランスをとり、完全に自立している。これも制作者の技術の高さゆえ。

悪魔の申し子的な風貌の禍々しさを見事に表現。顔を崩しすぎて滑稽にならないよう、気を使ったという。

ぼくは、幼い頃からある種、フリークス

人間を強化したが故の奇形。どこかを特化しちゃっている分どこかが退化してしまっているという、そういう雰囲気がでればいいなと。

——G幼体なども非常に奇形っぽいですよね。

岡元　ええ、これはまさにフリーク・オンパレードという感じで。実際に、壊疽を起こした皮膚のただれ方とかを取り入れて造りました。

——そういった資料などはどこから？

岡元　医学専門書などですね。『外科アトラス』とか『腫瘍アトラス』とか、外傷とか皮膚病とかの症例写真が載っているようなものを。珍しい症例というのは資料として残っていくんですけど、そういうのが参考になったりしますね。ただ、そういう奇形の組織そのものをモチーフにしているわけではなく、あくまで「人間の身体が外側からにせよ内側からにせよ壊れたときにどうなるか」という資料として捉えているつもりですが。

世界観を匂わせるバイオの怪物たち

——さきほど「フリークス好き」であるとおっしゃってましたけど、なにか理由があるんでしょうか？

岡元　うーん、自分が昔から喘息持ちだったっていうのがあるんじゃないですかね。自分が健常であるという意識はないんですよ。そういうことで感じるつらさなり怒りなりもわかるんで、どちらかと言えばフリークス側に立っているというか。実際見慣れてましたしね、子供の頃よくあちこちの病院を盥回しにされていたので。

——では今回は、そんな岡元さんの志向とバイオモンスターの世界とがまさに一致したわけですね？

岡元　はい。造っている最中、できあがったものをスタッフの方に見せて「ＯＫ」って言ってもらえれば僕の中では満足、というのがありました。実はこいつらの製作にかかる前、僕しばらくスランプになっていたんですよ。造れるんだけど造ったものが冴えない。思い入れもないし気に入りもしない。納品先に悪いのでちゃんと造るし実際ちゃんと造れるんだけど、自分の中では納得がいっていないという、そういう時期がしばらくあったんです。そんなときにちょうどGの幼体のデザインを見て、その途端に吹っ切れたんです。頭の中でなにかが高速で回転しはじめまして。

——それはやはりGの持つモンスターとしての魅力が大きかったということでしょうか？

岡元　そうですね。もともと日本的なモンスターの発想って非常にわかりやすいんですよ。「頭が魚で足、タイツです」とか、そういう怪獣的な発想が根づいてしまっている部分があって。いざ「それとは違う、もっとカッコいいものを」となると、今度はディテールばかりがゴテゴテとついて、モンスターだけが先走ってしまったりする。だけどバイオのモンスターっていうのは、ちゃんと世界を匂わせてくれるんです。手がドリルだとか、体の中からパイプが出てたりだとか、そういうわかりやすい記号のようなものがついているわけじゃなくて、「実験結果」みたいな雰囲気がすごく出ていて、ああいうのがいい感じだなぁと。ただゲーム内では、やはりディテールはどうしても曖昧になってしまっている。その辺、こいつらの細部に、僕なりに突きつめた嘘っぽい事実を発見してもらえれば嬉しいですね。

KENZO OKAMOTO'S WORLD



先に紹介した岡元氏製作のフィギュアがバイスより発売されることになった。発売スケジュール・価格は以下の通り。

バイオハザードスタチューシリーズ

5月末発売
リッカー　¥12,800
マービン　¥12,800

6月末発売
ゾンビ　¥12,800
タイラント　¥29,800

7月末発売
女ゾンビ　¥12,800
Gヨウ体　¥29,800

8月末発売
G第4形態　¥29,800

問い合わせは…バイス（03-5378-9322）まで



第6話「超絶バグは禁断の秘技」



★「明日はしらない。」を読んでいて最近がっぷちゃん化している自分に気がついた。（千葉県　のべかずき）

「DCは今年いっぱいだよね～」なんて、したり顔で言い放つようになったら、そろそろ死になさい。（獅子丸先生）



★私の近所の本屋では、ノストラダムス本のコーナーに「悪趣味ゲーム紀行」置いてます。これはユダヤの陰謀なのか!?（大阪府　みかえら）

そう思うよ（やる気なし）。（獅子丸先生）

『明日はしらない。』に対する意見を大募集！（普通の応援メッセージや文句は却下）
採用された方には「がっぷちゃんと獅子丸先生の直筆サイン入りテレカ」をプレゼントします。

人間の悪しき心が最も怖いバグなのかもしれませんね、獅子丸センセ。



さらに被害者が続出するザ・ワールド・イズ・マインな第7話につづく。

隔月刊ゲーム批評

7月号予告

NEXT ISSUE

――― 都内某所、某ビルの一室で、ゲーム批評27号の企画会議が行われていた。

松井　さて、次のゲーム批評なんだけど……どうしよう？

ヤマウチ　どうしよう？

並河　どうしましょう？

小野塚　……（へんじがない。どうやらしかばねのようだ）

松井　ああ、ゲーム批評最大のピンチだ。**誰か助けて！**

――― と、その時、新編集長がブラックサバスの『アイアン・マン』をＢＧＭに登場。

新編集長　やー、お疲れ。

松井　新編集長！　助けて下さい！　次のゲーム批評どうしましょう!?

新編集長　そうだねー、一特集は『**ジェームス・ボンド徹底批評**』、
二特集は『**広川太一郎の濃密な生態**』でどうかなぁ。

一同　………………。

ゲーム批評にやってきた新編集長とは？　そして次号は無事発行されるのか？
ゲーム批評の未来に乞うご期待！

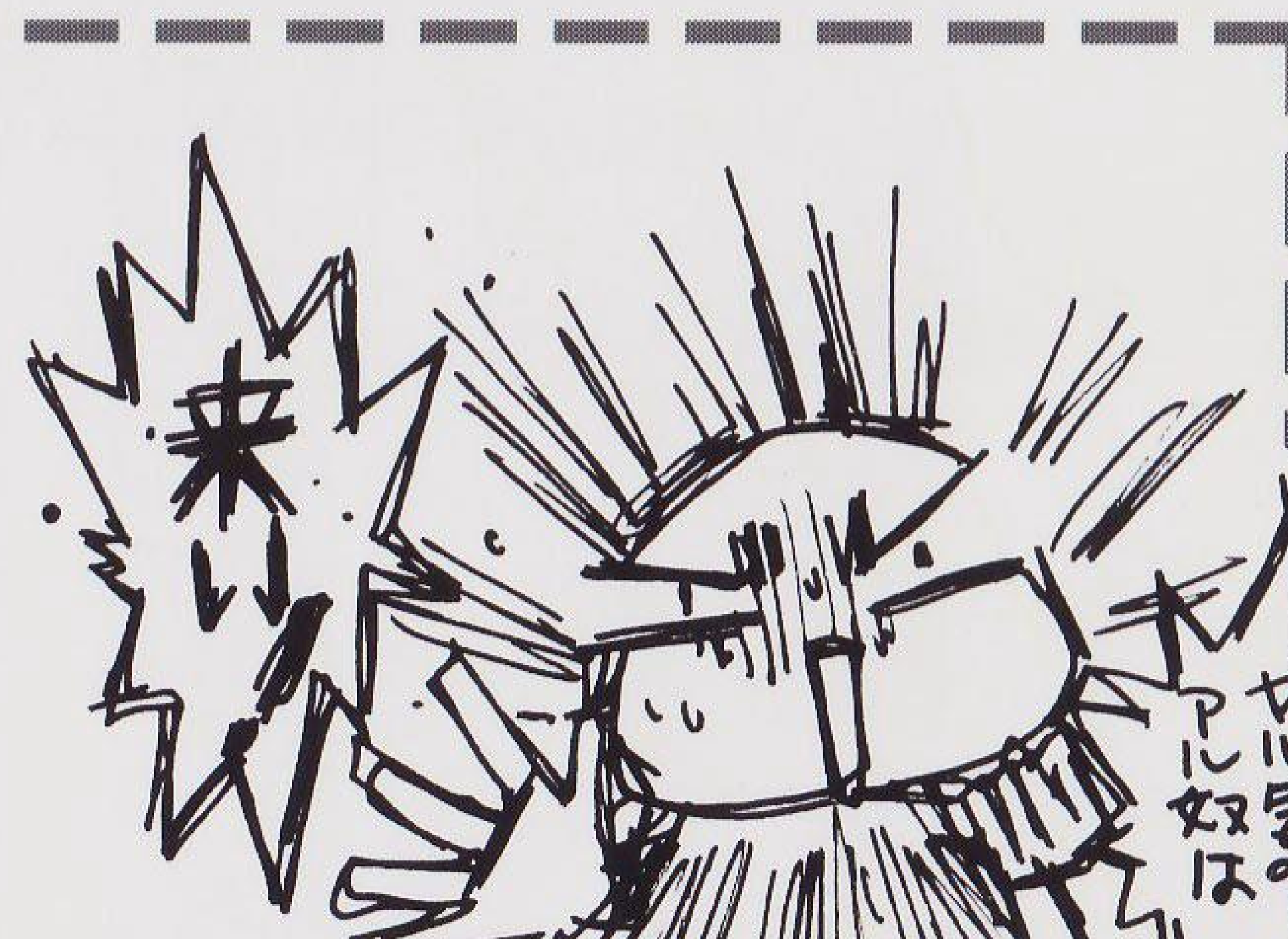
次号［隔月刊ゲーム批評7月号］は **'99年6月3日発売！**

◆ライター大募集！

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。東京近郊にお住まいの編集部に来られる方に限ります。実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。２カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。

「我こそは」と思われる方のご応募、お待ちしております。一緒にゲーム批評を作りましょう！



『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

平成11年5月1日発行第6巻第7号通巻第40号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3206-1641(販売) FAX03-3551-1208

さよなら

定価：780円 本体743円

雑誌 03679-5
T1103679050785